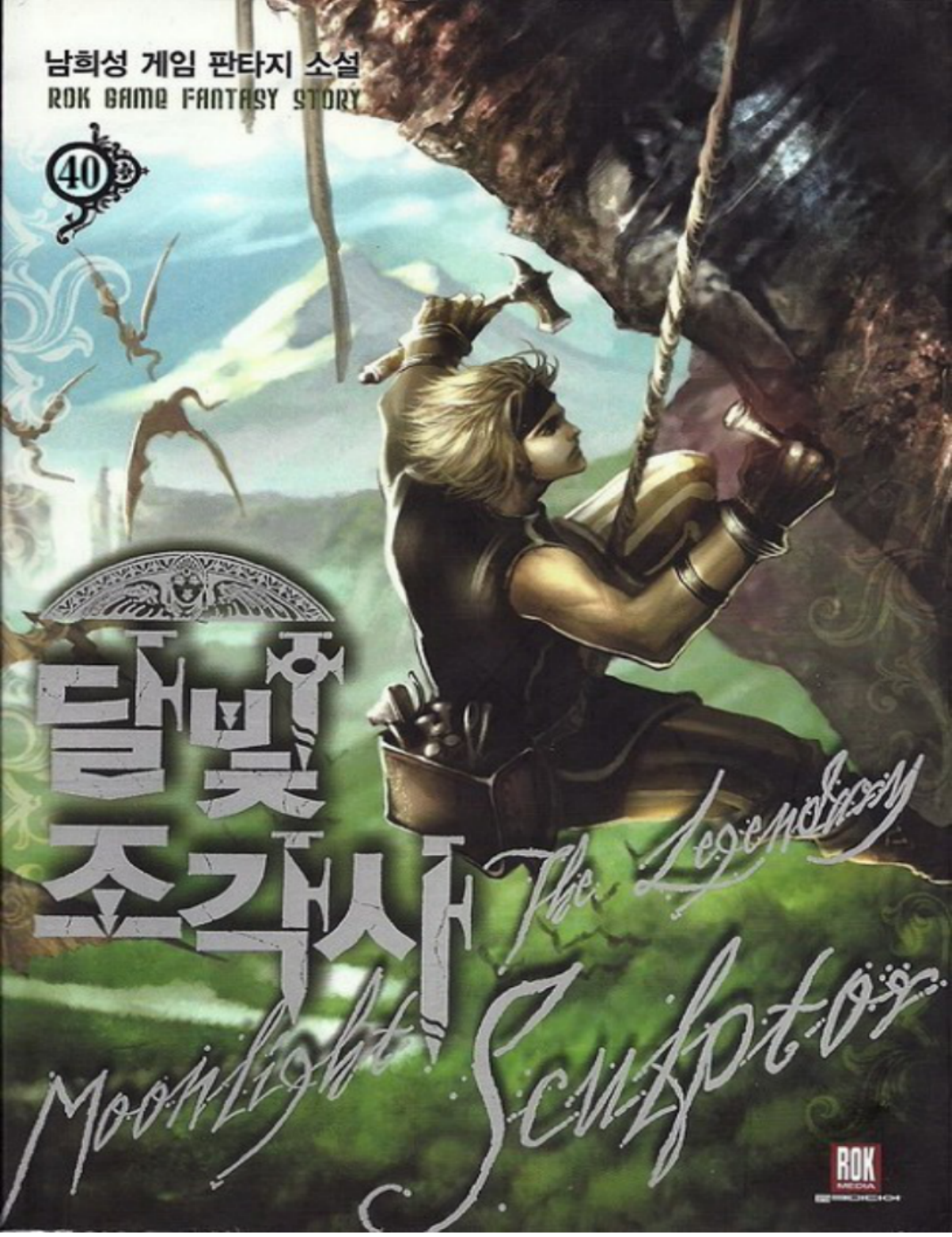
남희성 게임 판타지 소설
ROK GAME FANTASY STORY

40



달빛 조각사

The Legendary Moonlight Sculptor

ROK MEDIA

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре

- Легендарный Лунный Скульптор
  -
  - Глава 1. Внутренние дела Королевства Арпен
  - Глава 2. Подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий
  - Глава 3. Рыцарь Бездны и Гильдия Гермес
  - Глава 4. Император Империи Хэйвен
  - Глава 5. Встреча с подчинёнными
  - Глава 6. Мост Алказара
  - Глава 7. Подразделение Небесной Каши
  - Глава 8. Квест Великого Императора
  - Глава 9. Воскрешение подчинённого
- notes
  - 1

Легендарный Лунный Скульптор Том 40

Автор: Хисон Нам
Перевод: Takeshi Kensai

Глава 1. Внутренние дела Королевства Арпен

Виид находился во Дворце Земли! Северные игроки, вооружённые мечами и магией, добирались до Дворца Земли.

— Это реально Королевский дворец Королевства Арпен?

— Он действительно построен надёжно. А учитывая, что он построен в горах, он по-настоящему неприступен.

— Вах… Здесь сразу видны признаки Великого сооружения!

Король, наконец, прибыл и для многих северян это был первый раз, когда они увидели Дворец Земли. Игроки хотели увидеть лицо Виида, но он не появлялся с тех пор, как вошёл в свои покои в Королевском дворце.

— Хорошо быть дома. Я так волновался о деньгах, когда покидал своё королевство.

Он оставил Королевство Арпен прежде, чем Дворец Земли был закончен, но уют, царящий вокруг, заставил его чувствовать себя как в доме, в котором он жил уже долгое время.

Виид долгое время находился вдали и мог, наконец, почувствовать домашний комфорт. Если бы Мора походила на 20-этажку, то Дворец Земли походил бы на аренду пентхауса в 160-этажном небоскрёбе!

— Прекрасный внешний вид и внутренняя обстановка… Теперь я могу понять желание богатых людей жить в хорошем доме. Это даже слишком роскошно.

Сердце Виида было чернее древесного угля — такие мысли заполнили его разум.

— Я смог бы продать подобное здание за огромные деньги. Хм-м, строительная компания была хороша. Хотя из-за производственного спада я могу пострадать. Я должен активнее развивать строительство в Королевстве Арпен.

Движущей силой экономического развития была спекуляция землёй! В Королевстве Арпен было большее разнообразие профессий, чем в других королевствах. Это давало уязвимость в бою, но зато приносило превосходство в производстве и развитии творчества.

Если бы Королевству Арпен дали ещё 3 года, то север бы полностью изменился.

Качественно построенные города, окружённые красивыми пейзажами, легкодоступные дороги, простирающиеся по всему северному континенту, словно паутина, и разнообразные произведения культуры на улицах.

Неопервшееся королевство, сильное в городском планировании, быстро менялось. Был большой шанс того, что северный континент продолжит развиваться вместе с Королевством Арпен и его народом.

— В настоящее время население Королевства Арпен значительно увеличилось, и города становятся огромными.

Виид открыл окно Внутренних дел Королевства Арпен. Он ощущал в своём животе покалывание от волнения и напряжённости. Он не чувствовал такого сильного волнения со времени борьбы с Церковью Эмбиню в качестве Воина, Спасающего Мир, или ведя легион нежити в образе уродливого орка.

＜Королевство Арпен＞

Королевство, занимающее огромную территорию Северного Континента.

Разнообразные расы и культура Королевства Арпен распространились по всевозможному ландшафту и климатическим зонам севера.

Страна, которая захватила территории мирным путем через торговлю и культуру. Территория включает в себя множество регионов прежней Империи Нифльхейм.

Рыцари и жители выполняют указы короля с достоинством и уважением. Большинство жителей на севере полагают, что король был избран Богиней Фреей.

Король и дворяне открыли путь и создали страну собственными руками.

Среди невероятных слухов о короле ходит такой, что он — герой, выполняющий волю самих богов Версальского Континента.

Предпочтения жителей Королевства Арпен склоняются к поиску приключений, свободе и экономическому изобилию.

Благодаря искусству, везде царит чувство удовлетворения.

Несмотря на вторжение в империю, король имеет настойчивый характер, который вселяет веру в него.

Уровень рождаемости увеличивается настолько быстро, что трудно оценить её истинный масштаб.

Особенно это относится к четырем сотням самцов и самок орков, которые обосновались в Королевстве Арпен.

Монстры всё ещё бродят вокруг, но благодаря хорошим мерам безопасности, они не могут

приблизиться к городам.

Военная мощь: 7390.
Экономика: 48 291.
Культура: 42 092.
Технологии: 62 380.
Религия: 86.
Политическое влияние королевства: 92.
Воздействие на близлежащие территории: 97 %.
Развитие королевства: 79.
Гигиена: 42.
Безопасность: 92 %.

Жители севера рады, что принадлежат Королевству Арпен.

Проходит зачистка равнин, дикой местности и морских просторов, восстанавливаются заброшенные шахты.

Создаются новые продукты, экономика расширяется.

Квалифицированные мастера наполняются гордостью, производя передовые продукты, и концентрируются на расширении производства.

Дороги строятся повсеместно; дефицит товаров исчезает, поскольку торговля развивается свободно.

Иногда отдельные небольшие города сопротивляются выплате налогов.

— Королевство Арпен удивительно, несмотря на очень короткую историю! Но если оставить его без присмотра, количество преступлений и грабежей увеличится.

— Но налоги используются как раз на то, чтобы страна развивалась, она не сможет стать лучше без надлежащей поддержки.

— А что делает Его Величество? Его успехи как героя никак не мешают появлению колоссального количества бандитов в королевстве.

Благодаря интересу к открытому морю, судостроительная промышленность улучшается.

Морские торговые пути становятся стабильными, а рыбаки в пути вылавливают невероятных рыб и голодных акул.

Молодые фермеры активно выращивают зерно нескольких видов.

Орки любят питаться рисом и пшеницей.

Стоимость кофе, чая и лекарственных растений увеличивается, создавая сословие богатых фермеров.

Авантюристы находят реликвии, идя по следам Империи Нифльхейм. Также авантюристы рассказывают бесконечное количество историй в тавернах.

Военные силы Королевства Арпен презираются жителями. Их называют трусами, так как они не принимают никаких мер против вторжения Империи Хэйвен.

В горных и предгорных деревнях монстры постоянно истребляются.

Престижные рыцари собираются со всех концов континента, чтобы поклясться в верности Королю Королевства Арпен Виду.

Феноменальное развитие городов является причиной частого проведения фестивалей среди населения.

Общая численность населения королевства: 38 291 029.

Ежемесячные налоговые поступления: 21 943 920.

Эксплуатационные расходы королевства:
Военные силы: 12 %.
Развитие технологий: 6 %.
Экономическое развитие: 38 %.
Инвестиции в культуру: 6 %.
Награды за квесты и уничтожение монстров: 14 %.
Строительство дорог: 22 %.
Религия: 2 %.

Вооруженные силы: 4939 рыцарей, 9720 элитных солдат и 162 023 солдата.

Армия Королевства Арпен, наконец, выбралась из колыбели и расправила плечи.

Подразделение рыцарей главным образом состоит из свободных рыцарей и воинов Замка Вент.

Солдаты получают уровни и опыт от уничтожения монстров. По крайней мере, они научились пользоваться луками, мечами и щитами.

— Это моё Королевство Арпен!

Он долгое время отсутствовал, но его королевство продолжало стремительно расти.

Виид был удовлетворен доходами и прочими параметрами

мощи государства.

— Оно хорошо развивается. Я чувствую, что от этого много пользы. Превосходно.

Игроки, живущие на севере, часто рассказывали абсурдные истории о развитии Королевства Арпен.

— Неделю назад я видел соломенную хижину около Реки Херот.

— Как так? Я только вчера видел на том месте минимум 500 лачуг.

— Что вы такое говорите? Я только что приехал от Реки Херот, и там стоял средних размеров город!

— Хэй, мой друг только что прислал мне шёпот оттуда, он стал орком.

— Что, оттуда уже можно начинать игру?

— Именно!

Население севера росло неимоверными темпами, поэтому игроки-новички бродили повсюду на северном континенте.

Стабильная охота была предпочтительна для игроков-новичков, но они мечтали сорвать джекпот на севере. Они фантазировали о том, что отыщут реликвии Империи Нифльхейм, дожидающиеся их в ещё не открытых подземельях. Земли, которые были безлюдны в прошлом, стали главной зоной для приключений или производства, и на них мгновенно создавались поселения.

С точки зрения Виида, Королевство Арпен походило на заполняющуюся копилку. Это как владеть птицефермой, где несушки откладывают золотые яйца.

— Однажды я получу огромную прибыль… это станет моей пенсией.

Миска риса, в которой были его пенсионные накопления!

Так же как и большинство людей, он беспокоился о своих пенсионных накоплениях. Королевство Арпен являлось его будущей пенсией, поэтому он волновался за него.

— Если я не смогу остановить Империю Хэйвен, то моя комфортная жизнь на пенсии закончится, так и не начавшись.

Виид не помчался немедленно на поле битвы. Империя Хэйвен ждала от него удара, но он не собирался видеть её сейчас. Кроме того, Паво и остальные архитекторы уже начали мешать её продвижению.

— Гостям придётся нелегко перед тем, как они прибудут сюда. Информация о состоянии вооружённых сил!

Вооруженные силы Королевства Арпен.

Рыцари: 32 998. Средний уровень: 367.
Солдаты: 187 390. Средний уровень: 194.
Преданность: 99 %. Тренированность: 89 %.

Короля Королевства Арпен называют «Герой, Спасший Континент».

Свободные рыцари подчиняются его справедливым приказам. Рыцари сохраняют свою гордость и высокую мораль, несмотря на столкновение с опасностями.

Рыцари обладают достойной экипировкой и скачут на обученных конях, нападая на противников.

Солдат абсолютно преданны. Они сделают что угодно для своего короля.

Солдаты становятся более опытными, сражаясь против монстров и исследуя подземелья.

Небесный остров Лавиас перемещается по Королевству Арпен.

Его жители отказываются подчиняться людям, но готовы стать подданными Королевства Арпен благодаря особому отношению.

Они готовы оказывать поддержку в войне.

Существует множество военных цитаделей. Многие военные крепости, которые раньше принадлежали Империи Нифльхейм, включая Замок Вент, требуют ремонта.

Стены слишком ветхие. Они легко падут, если случится крупномасштабное сражение.

— Хм-м, территория и население быстро увеличиваются. Хотя военная мощь всё равно почти бесполезна по сравнению с Империей Хэйвен.

Виид самолично дал толчок развитию Моры на севере.

В то время он получал поддержку от Церкви Фреи, поэтому он уменьшил расходы на вооруженные силы в пользу более быстрого экономического развития. В результате, количество обученных элитных солдат и рыцарей было низким.

Даже во время войны войска всё равно необходимы для предотвращения вторжений монстров, поэтому на войну можно было мобилизовать только половину всех сил.

— Но новая территория Лавиас довольно ценна.

Королевство Арпен владело большой территорией на севере, но не приносило большой прибыли. Многие деревни и города находились в руинах после падения Империи Нифльхейм.

Монстры расплодились, а немногих выживших ждало долгое время развития. Для строительства и восстановления дорог, городов и укреплений требовались деньги.

Но небесный остров Лавиас не должен был волноваться о вторжениях монстров и мог спокойно развиваться. Это было небольшое королевство с многочисленными подземельями.

— Если небесные жители присоединятся ко мне, то появится бесконечное количество возможностей.

У людей и авианов были существенные внешние различия. Они было полностью похожи на птиц.

Люди, эльфы и гномы обладали 2-мя или 3-мя особенностями, но у авиан было удивительное свойство.

Как только они достигали определенного уровня, охотясь на добычу, они получали особую возможность. Они оставляли свои старые тела и могли получить тело новой разновидности. Кроме того, их физические характеристики, такие как скорость и высота полёта, увеличивались.

Многие люди мечтали стать авианами и добиться огромных результатов, но Виид не пропустил важную часть в описании умения.

— Каждый раз, когда они получают новое тело, им необходима новая экипировка, так что это стоит большого количества денег. Те, кто владеет хорошей экипировкой, не должны становиться авианами.

В Королевской Дороге люди хотели носить лучшую экипировку из той, которую им возможно было носить. Удобная и внешне роскошная экипировка придавала им больше уверенности в приключениях. Рынки и магазины городов всегда были переполнены людьми, покупающими лучшие товары.

Авианы были социальной расой и обращали внимание на свою внешность. Так же как и люди, они носили множество предметов одежды разработанной для клювов и когтей, кроме того они сражались с различными амулетами и аксессуарами. Лишь надев новую корону или ожерелье, они могли полностью изменить обстановку в бою.

Некоторые носили обувь, в то время как другие, например похожие на воробьёв, любили ходить по земле, чувствуя почву и ветки. Авианы любили выглядеть либо милыми, либо сильными, поэтому они тщательно относились к своей экипировке.

Большую часть экипировки для авиан можно было найти на Лавиасе. Они могли летать, поэтому независимо от того, как далеко они были, авианы возвращались на Лавиас, чтобы купить товары.

У авиан были частные рестораны, гостиницы и учебные

центры на Лавиасе. В некоторых ресторанах были безумные блюда, наподобие жареных стейков из земляных червей с маслом.

Некоторые виды птиц имели природный инстинкт к сезонной миграции и возвращались на Лавиас несколько раз в год.

Лавиас был родиной авианов, поэтому если он продолжит развиваться в будущем, то сделается стабильным местом для сбора налогов. Наличие новой территории Лавиас, безусловно, увеличит налоговые поступления в Королевство Арпен.

— Это положительный финансовый ресурс. Хороший. Очень хороший.

Дзынь!

Королевство Арпен подвергается вторжению.

Рыцари и солдаты будут активно сражаться против врагов, пытающихся захватить территорию.

Авианы с небесного острова Лавиас преисполнены боевого духа и хотят присоединиться к войне.

Если вы не позволите им сражаться, их лояльность и мораль могут упасть.

Вы хотите позволить авианам сражаться с противником?

— Уф. Эти парни лучше, чем ничего. Я согласен.

Армия королевства формируется в стройные колонны.

У авианов и солдат высокая лояльность, благодаря чему вряд ли стоит ждать предательства.

Пожалуйста, выберите место, для сбора армии.

— Дворец Земли.

Армия соберётся в этом месте.

Небесный остров Лавиас переместится.

Его Величество Король должен выбрать рыцаря, который будет командовать войсками.

Рыцари и солдаты, привнёсшие огромный вклад в сражение, могут получить статус дворян.

Также король может лично повести армию в сражение.

— Я не могу никому доверять. Я поведу их сам.

Король будет командовать армией лично.

У солдат будет невероятно высокая мораль.

— Жители севера также помогут армии. И ключом к победе может стать Ваяние Времени.

Его действия при спасении мира произвели незабываемое впечатление на всех. Уровень того квеста был беспрецедентен в Королевской Дороге, и он показал невероятную способность сражаться. Однако это было лишь в воюющем периоде.

Фактически, уровень Виида был понижен после того квеста, и он был всего лишь 419-го уровня. Создание оживлённых скульптур в пустыне оказало очень серьёзное воздействие.

Среди активных игроков севера, многие были более высокого уровня, чем Виид. Единственной вещью, которой они не обладали, было Ваяние Времени.

Это был всего лишь один-единственный навык. После сбора всех секретных техник ваяния и прохождения многих приключений, он, наконец, изучил Ваяние Времени! Это был первый раз, когда кто-то в Королевской Дороге получил финальную секретную технику, поэтому было маловероятно, что кто-то ещё имел подобный навык.

Это было единственное абсолютно уникальное оружие Виида.

Он с нетерпением ждал появления среднего уровня Ваяния Времени, чтобы стать способным остановить мир. Сила, ограниченная лишь воображением, и безграничные возможности!

— Когда это время настанет, это будет действительно особый момент. Остановившееся время будет красиво выглядеть, а также это — произведение искусства, которое может нарушить естественный порядок вещей. Лучший скульптор… ах, нет. Это наверняка бесполезное творческое умение!

* * *

Командующие армией Империи Хэйвен собрались в палатке на севере.

Командующие, достаточно сильные, чтобы вызвать переполох где угодно, они пришли на Версальский Континент, и стали считаться лучшими по своим боевым способностям.

В частности, Драка, являющийся главнокомандующим вторжения на север, достиг многочисленных побед, сражаясь в Королевской Дороге.

Он получал щедрую поддержку от Гильдии Гермес и был произведён в элитные рыцари. Правда, у Драки была печально известная репутация, из-за которой любой житель, услышавший его имя, тут же бежал из своего дома.

— Согласно новостям, Виид появился во Дворце Земли.

— Если мы пойдём на максимальной скорости, мы сможем достигнуть Дворца Земли через 3 дня.

— Члены Травяной Каши замедляют наше продвижение. Достигнем ли мы Дворца Земли за три дня или за пять дней, всё равно там все будут убиты.

— Время не проблема. Виид вернулся, но ему понадобиться больше недели, чтобы подготовиться к войне.

— Может, подождём недельку и посмотрим, что будет? У северян во Дворце Земли имеются более высокие навыки, чем у тех, с кем мы сталкивались до сих пор. Если мы уничтожим их там, мы по-настоящему сможем победить Виида и север.

Северная армия вторжения уже устала биться с северными игроками. Игроков было огромное количество, но они не были очень сильны, поэтому напоминали колонию муравьёв.

Если какие-либо северяне избегали смерти от стрел и магии, то их легко добивали рыцари и пехота.

Этот простой подход занимал время, но производил определенный эффект. Их подавляющая сила привела к серии непрерывных побед, но проблема состояла в том, что враг продолжал появляться.

Гильдия Гермес, наконец, поняла, какие глубокие чувства испытывают северяне к этим землям.

«Это как наседка, защищающая гнездо с птенцами от змей».

Империя Хэйвен была большой змеёй, в то время как северные игроки были доброй птицей-матерью.

Причиной, почему игроки отчаянно жертвовали своими жизнями, была не только популярность Виида.

Королевство Арпен было последним оплотом свободы, оставшимся на континенте. Те, кто хотел свободно владеть своими жизнями, понимали, что они могут сделать это только на севере.

«Чтобы сохранить свою свободу, они не покинут эту область».

«Последнее их убежище будет сметено. И объединение континента, наконец, настанет».

«Мы должны полностью подчинить их, чтобы гарантировать долгосрочный контроль над севером».

Несмотря на жестокое сопротивление севера, командующие были уверены в своей победе.

Грабежи и делёж земель. Они ждали, когда смогут использовать преимущества захваченных территорий. Именно поэтому в завоевательных войнах участвовало большое количество игроков и рыцарей.

— Лидеры уже обсудили контрмеры против Виида?

— Я не беспокоюсь об этом, я просто выполняю приказы

лидеров гильдии. Мы продолжаем идти к Дворцу Земли.

— Если Виид появился, разве Бадырей не должен сразиться с ним, как было запланировано первоначально?

— Ты же знаешь, что в Империи Хэйвен появился Рыцарь Бездны… Виид находится во Дворце Земли, поэтому есть небольшой шанс, что он сможет скрыться. В настоящее время лидеры больше обеспокоены проблемой внутри империи.

— Действительно… Виид не сможет напасть на нашу непобедимую армию без тщательной подготовки.

Гильдия Гермес не думала, что Виид с северянами сможет победить нынешнюю Империю Хэйвен. До сих пор, северные игроки жестоко уничтожались.

Несмотря на личные достижения Виида, не было никакого способа справиться с объединённой мощью огромной армии.

— Силы Королевства Арпен ограничены… их можно победить всего одним нашим подразделением. Следите за передвижениями войск, пока не получите дополнительную информацию.

— Множество людей собирается во Дворце Земли. Они будут сражаться против нас вместе с Виидом.

— Мы сможем справиться с ними. У Виида могут быть неплохие способности командующего, но он привык управлять NPC, а не игроками.

— Гильдия Гермес завоевала Центральный Континент и привыкла к организации и управлению армией.

— Там много тех, кто боится и пытается избежать конфликта… Для большинства игроков это первый опыт в войне. Север может неистово нападать на нас сейчас, но они побегут, когда столкнутся с нашими основными силами.

— У нас также будет отличная возможность составить о себе общественное мнение.

— Что ж, а разве нет вероятности того, что они моментально разбегутся, как только увидят полную силу армии Империи Хэйвен?

У войны был совершенно другой масштаб, нежели у приключений.

Нынешняя Имперская Армия состояла из игроков Гильдии Гермес и проверенных NPC. Гильдия Гермес создавала Королевство Хэйвен с первых лет игры, поэтому её участники привыкли к войнам.

Учитывая масштаб войны, было важно уметь приказывать, чтобы армия двигалась эффективно. Игрокам со вспыльчивым характером было трудно следить за тактикой в сражениях и добиваться строгой дисциплины в армии.

Командующие должны были отдавать приказы, исключающие

все другие мысли и суждения. Иногда простые игроки без опыта сражений проигрывали, не смотря на то, что победа была так близка.

С другой стороны, армия, состоящая из NPC, могла максимально эффективно использовать тактику в сражениях. Даже известным и сильным игрокам было бы трудно противостоять сконцентрированному нападению армии.

У войск, состоящих из NPC, было много и других преимуществ. Несмотря на ускоренный изнуряющий марш в течение десятков дней во время погони за бандитами, их лояльность сохранялась. Хорошие лидеры могли поддерживать высокую мораль и преданность с помощью тренировок.

В процессе объединения Центрального Континента, военная мощь Империи Хэйвен выросла настолько, что любому королевству было трудно устоять перед ней. Огромные вложения средств вначале игры способствовали легкому продвижению по тропе войны.

Сюда была направлена половина основных сил Империи Хэйвен, поэтому они были уверены в уничтожении Королевства Арпен. Текущая мощь армии Империи Хэйвен была близка к непобедимой.

Это было показательное избиение для севера, а также для всего Версальского Континента. Никто не сможет противостоять огромной армии Империи Хэйвен.

— Мы продолжим следить за Виидом. И покончим с ним во Дворце Земли.

— Это будет замечательно.

* * *

— Робин-ним, Гильдия Гермес желает принять к себе такого талантливого парня, как вы.

— Ну, я играю со своими товарищами, поэтому мне будет трудно принять решение.

Охотник Робин был официально приглашен в Гильдию Гермес. Высокий, красивый и богатый парень по имени Робин, который пытался добиться внимания Союн!

В Королевской Дороге его уровень перевалил за 400-й, и он носил лучшую экипировку. У его доспехов и оружия изначально были великолепные свойства, а при сражениях с монстрами, они обретали дополнительные магические эффекты.

Если ему чему-то недоставало, то он просто доставал из своего кармана алмазы и отдавал их кузнецам и портным. Когда

он шёл по какой-нибудь деревне, пристальные взгляды окружающих были полны удивления и зависти.

Но, не смотря на невероятную мощь своего уровня и экипировки, он каждый раз боялся перед тем, как войти в тёмное и мрачное подземелье.

Несмотря на его профессию охотника, Робин никогда не ходил в одиночку. Он всегда ходил в сопровождении отряда минимум из 5-ти наемников, включающего в себя рыцарей и священников.

Эффективность охоты была на высоте, и они всегда получали награду за прохождение квестов подземелья! Если происходили опасные ситуации с монстрами, то наёмники заботились о нём. Поэтому Робин практически никогда не умирал.

— Для Гильдии Гермес будет честью, если Робин-ним присоединится к нам. Конечно, ваши друзья тоже получат приглашения.

— Хм-м, это хорошее предложение.

Робин глубоко задумался о своём будущем.

Гильдия «Хорошие Парни» была известна в Королевской Дороге. Дети богатых родителей, собранные по всему Версальскому Континенту, управляли гильдией в качестве хобби.

Несмотря на борьбу престижных гильдий за превосходство, гильдия «Хорошие Парни» никогда не была вовлечена в неё. Остальные члены гильдии, точно также как и Робин, были переполнены деньгами и властью в реальном мире, поэтому никто не осмеливался трогать их, чтобы не навлечь на себя проблемы.

Они имели широкие связи в Королевской Дороге и могли попросить знакомых отомстить за себя любому игроку, который им не нравился. Они щедро сыпали деньгами, и никто не желал связываться с ними.

Фактически, Робин и Хорошие Парни до этого уже получали довольно много запросов от Гильдии Гермес.

— Мне нужен лук. Ограничение — уровень 340+.

— Характеристики? Скажите, если у вас есть какие-нибудь определенные требования к нему.

— Мне бы хотелось иметь лук легендарного класса. В любом случае, это должен быть лучший лук для моего уровня.

— Имейте в виду, что подобные предметы очень редки.

— Цена для меня не имеет значения. Также будет прекрасно, если он будет способен замораживать монстров.

Все они запросили лучшее оружие и доспехи независимо от их стоимости, и их требования передали игрокам и NPC, заведующим подобными делами.

Активных игроков-торговцев попросили предоставить или продать необходимые предметы. Если бы возник конфликт с другими игроками, то Гильдия Гермес заплатила бы деньги, чтобы убить их.

Гильдия Гермес не желала враждовать или становиться на пути у Хороших Парней. Если бы те приняли запрос, то Гильдия Гермес получила бы огромные финансовые выгоды.

В настоящее время у Хороших Парней была уникальная власть на континенте, поэтому Гильдия Гермес хотела принять их к себе. Учитывая средства тех, кто был богат в реальности, они могли совершать между собой взаимовыгодные сделки.

— Недавно мне захотелось стать лордом. Если вы дадите мне город, то я присоединюсь к Гильдии Гермес.

У Робина недавно появилось желание стать лордом.

Для получения должности лорда требовалась большая характеристика Славы и значительные достижения, но рекрутеры Гильдии Гермес с готовностью кивнули.

— Конечно, это возможно.

На территории, захваченной Империей Хэйвен, было множество областей без лордов. Империя управляла теми городами, но они неохотно платили налоги. Тем не менее, лорды считались дворянами в Империи и к ним относились с большим уважением.

Робин был сыном богатых родителей, поэтому у него не было никаких проблем с деньгами. С точки зрения Гильдии Гермес, Робин использовал бы свои деньги на пользу городу, если бы стал управлять им. Поэтому она могла рассчитывать на множество долгосрочных перспектив.

— Я думаю, что это очень любезно, что Гильдия Гермес согласна выполнить мою просьбу.

— Гильдия с радостью поможет Робину-ниму, если ему что-нибудь понадобится. Где вам хочется получить землю?

— Моя мечта состоит в том, чтобы стать лордом города на северном континенте.

— Север? Но операция по его захвату ещё не завершена, поэтому в северном городе будет трудно поддержать мир и порядок. Не лучше ли заняться развитием какого-либо торгового города на Центральном Континенте?

— У севера есть большой потенциал развития. Я старший сын предпринимателя, поэтому я предпочитаю проект с хорошими дальнейшими перспективами, а не уже развитый бизнес. Мои друзья также предпочитают обосноваться на севере.

— Я понимаю. Однако в настоящее время мы владеем на севере лишь небольшими деревнями.

— Это даже более привлекательно. Я смогу полностью развить одну из них с нуля, и создать свой собственный город.

— О, я вижу, что ваши предпочтения отличаются от моих. Но если вы считаете, что это вас удовлетворит, то у нас есть несколько областей на выбор.

Команда рекрутеров Гильдии Гермес кивнула. На захваченных территориях севера было много областей, где мог быть построен большой город.

Вместо уже построенного города, Робин должен будет позаботиться о материалах для создания города с нуля, поэтому он принесёт только пользу Гильдии Гермес.

Из-за легендарного развития Моры, множество игроков хотели стать лордами на севере. Это могло стать дополнительным доходом для Гильдии Гермес.

* * *

В Море был игрок с именем Седьмой Кролик, у которого была склонность к чтению.

Ему нравилось читать абсолютно любые тексты.

В реальности ему было 17 лет, и он прочитал практически все изданные комиксы и романы.

Одержимый чтением Седьмой Кролик застрял в библиотеке.

— Ху-ху-ху, вроде, я на что-то наткнулся. Это невероятный квест. Я смогу продать эту информацию за 300 золотых.

Он читал книги по истории, географии, производстве, событиях в завершённых квестах и вообще обо всём, что попадалось на глаза. Объединение различных фактов могло помочь в выполнении нерешённых квестов или в поиске невероятных сокровищ, и эта информация могла быть продана за деньги.

— Что это? Герои в Воюющем Периоде. Этой книги не было здесь несколько дней назад.

Седьмой Кролик удивлённо посмотрел на книжную полку.

Герои в воюющем периоде № 3.

Невероятное количество героев жило в воюющем периоде. Многие герои погибали на Центральном Континенте, но на их место приходили более сильные герои.

Многие амбициозные короли пытались захватить власть, пока вторжение Империи Палос с юга не положило конец их жизням.

В это время имена истинных героев можно было пересчитать по пальцам одной руки. Я могу заверить вас, что в их число по

праву входил и Хестигер.

Воин и обходительный джентльмен, он не имел никаких недостатков и являлся прекрасным примером для подражания. Во времена воюющего периода бесчисленное количество женщин, бывших дворянками и простолюдинками, пропитали свои подушки слезами, думая о нём.

Ходили слухи, что Хестигер пресекал любые преступления в воюющем периоде. Хестигер не искал чести и власти, он жил только ради достижения порядка и справедливости. Его стойкий разум не могли поколебать трусость, жадность и соблазны.

Если бы Хестигера не было при создании Империи Палос, то, возможно, не было бы и самой Империи. Хестигера можно назвать истинным героем, который символизирует эту эпоху.

Среди других известных героев был непревзойдённый фехтовальщик по имени Захаб.

Он имел уникальные творческие навыки и бродил по континенту. Возможно, на сегодняшний день нет ни одного человека, который соответствовал бы его уровню навыков.

Если рассматривать императора, появившегося из безжалостной пустыни, чтобы создать Империю Палос, то он всего лишь легенда, о которой распространено множество слухов.

Эти слухи не имеют подтверждения. Он убивал всех рыцарей, вставших против него, и разрушал города, мимо которых проходил.

Его жестокость превысила человеческие пределы, поэтому академическое сообщество уверенно вынесло вердикт, что это всего лишь простое преувеличение действительности.

Император Палоса так и не вернулся после приключения с героем Хестигером, поэтому тем слухам недостаёт объективности.

Так или иначе, это были герои той эпохи.

Глава 2. Подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий

Ли Хен поливал семена салата во дворе своего дома.

— Позже я смогу завернуть в него свиную грудинку, чтобы поесть.

Он легко мог купить салат, но тогда он впустую потратит деньги. Поедая салат, батат, картофель и прочее, выращенное на своём огороде, он чувствовал себя хорошо.

В Королевской Дороге Империя Хэйвен вторглась в его Королевство и приближалась к его дворцу, поэтому у него не было много времени на жизнь в реальности. Он должен был выработать контрмеры, чтобы остановить врагов, поднять уровень Ваяния Времени и возвратить потерянные в квесте уровни.

Несмотря на то, что он был загружен делами в игре, он потратил 30 минут на уборку дома. Все накопившееся напряжение исчезало с него во время уборки.

Несмотря на то, что телестанции вносили большую сумму денег на его счёт, жизнь Ли Хена не изменилась.

— Самое важное в жизни — это зарабатывать деньги. Моя работа нестабильна, поэтому я должен накопить побольше.

Он не ходил пить кофе в кафе и не имел каких-либо дорогостоящих хобби, таких как просмотр телепередач с заказом вещей на дом.

Он сохранял свою прибыль. Как только необходимая сумма будет полностью собрана, он инвестирует её в землю.

— В будущем… Я должен обеспечить свою старость. Все деньги я потрачу на образование и больничные счета.

В Южной Корее, чтобы воспитать детей нужно было много денег.

Если родители не хотели, чтобы их ребёнок отставал от других в этом быстро меняющемся мире, было важно дать ему образование в математике, других точных науках и с самой юности обучить, по крайней мере, двум иностранным языкам. Также должны быть изучены музыкальные инструменты, такие как скрипка или фортепьяно. Чтобы дети посмотрели мир, родители могли бы послать их учиться за границу. Там также можно было научиться катанию на коньках, стрельбе, верховой езде и гольфу.

Потенциал детей в Южной Корее должен быть использован по полной! Если бы 24 часа в сутках были поделены на 10-минутные отрезки, то большая часть их жизни тратилась бы на поход в

школу и обратно.

Потом наступала жестокая конкуренция за место в университете или при устройстве на работу.

— Что ж, будущее ужасно. При просмотре телевизора всё труднее услышать хорошие новости.

Ли Хен ощутил огромную ответственность.

Сначала он считал, что семья была больше бременем, нежели счастьем. Встретить кого-то было чем-то невозможным при его текущей занятости.

Его идеальным типом женщины была сильная женщина с хорошей выносливостью. Женщина, которая могла бы заниматься бизнесом на рынке, а также умела пожарить цыпленка с хрустящей корочкой!

Ли Хен пробормотал шёпотом.

— Но я уже нахожусь в отношениях, а значит, я должен взять всю ответственность полностью на себя.

На противоположном конце сада Союн держала грабли и окучивала рассаду перцев.

Несколько дней назад он пошел с ней на свидание по городу, а затем страстно целовался с ней перед домом. Это было внезапно, но поцелуй длился по-настоящему долгое время.

По каким-то причинам отключились все уличные фонари, поэтому не было никакой необходимости быстро заканчивать. Музыкальный фон на заднем плане создавал очень приятную атмосферу.

Он собирался отстраниться от её губ, когда закончится песня. Но следующая песня начала играть практически без паузы.

«Хм, ну не знаю. Я чувствую себя хорошо, поэтому я продолжу».

Это длилось как минимум 6 минут!

Мысли Ли Хена стали ясными после этого поцелуя.

«Я должен взять на себя ответственность за оставшуюся часть своей жизни. У меня, наконец, появилась хорошая девушка, поэтому я должен жениться на ней».

Современный мир отличался от прошлого. После первой встречи поцелуи происходили в течение нескольких дней, а дальше прогресс только нарастал.

Ли Хен был старомоден в этом плане.

«Моя личная жизнь окончена. Это хорошо… лучше влюбиться пораньше, чтобы не было лишних расходов на свидания».

Он услышал чистый голос Союн.

— Мне нужно окучивать дальше?

— Если закончила с перцами… переходи на посадку моркови и огурцов. Их должно быть достаточно для пропитания пяти

человек.

— Да, хорошо.

— После посадки хорошо подкорми их удобрениями. Натуральными удобрениями.

Для работы на огороде Союн надела удобную спортивную одежду.

Ли Хен также был одет в спортивную одежду, но он выглядел пугалом по сравнению с ослепительной Союн. Она носила спортивную одежду роскошного итальянского бренда.

Если бы Ли Хен узнал стоимость её костюма, он бы потерял сознание, и его увезла бы машина скорой помощи.

«Хорошо, что она носит спортивную одежду. В будущем мы будем вместе жить скромной жизнью».

Ли Хен и Союн жили по соседству, поэтому, естественно, они кушали вместе. Но сейчас Ли Хен раздумывал над ситуацией в Королевской Дороге, поэтому она взялась за приготовление пищи им обоим.

Она непринуждённо помогла по дому и с удовольствием разводила животных Ли Хена. Супчик вилял своим хвостом каждый раз, когда она приходила в дом Ли Хена. У Наполовину Жаренной, Наполовину в Специях и её цыплят также приободрялись их гребешки. У Супчика появились щенята, и они часто валялись на солнце.

Он наслаждался счастливой жизнью, но малейший промах мог всё испортить.

«Я должен придумать способ победить этих ребят».

Ли Хен решил рассмотреть способы остановить Империю Хэйвен.

Игроки Королевства Арпен могли бы помочь ему, но он не мог полностью полагаться на них. Мост Алказара задержит армию Империи Хэйвен на несколько дней, но, в конечном счете, она достигнет Дворца Земли.

— Необходима катастрофа, а также я должен использовать Воскрешение Скульптуры. Мне нужно воскресить лучшего человека… чёрт, он мне действительно не нравится.

Он думал о навыках, которыми мог бы воспользоваться.

Он боролся с Бессмертным Легионом в образе орка Каричи. Из-за особенности местности и агрессивности, его подчиненные следовали его командам без колебаний. Кроме того, тогда у него было время на подготовку.

Однако было практически невозможно заставить игроков действовать также дисциплинированно и слаженно. Даже если игроки успеют подготовиться к крупномасштабной войне, нет никаких гарантий, что среди них не окажутся шпионы Гильдии

Гермес.

— Шпионов Гильдии Гермес не получится разоблачить. Поэтому я должен предсказать заранее, какие меры они могут предпринять.

Ли Хен думал о том, что может произойти в будущем.

Стратегия и тактика не имели решающего значения. Решать проблему нужно было с помощью хитрости и различных уловок. Во время квестов были важны находчивость и использование разнообразных навыков.

Скульптурная Трансформация была умением, которое он использовал во многих приключениях. С помощью него можно было незаметно проникнуть в ряды противников или изменить расу для обретения максимальной мощи! Однако Скульптурная Трансформация не могла бы помочь против армии Империи Хэйвен.

Фактически, Гильдия Гермес была худшим для него противником. Она имела чёткий проработанный план действий и использовала удачные моменты, чтобы быстро получить власть над Версальским Континентом.

Обычно, сказочные злодеи совершали одну и ту же ошибку: они медленно продвигались в своих злодеяниях, давая герою время на развитие. Но Гильдия Гермес быстро одерживала наиболее важные победы в войне.

Ли Хен нанёс ей ущерб, но если смотреть на общую картину, то это были лишь незначительные повреждения, которые не причинили никакого вреда.

— Нужно что-то абсолютно неожиданное… Что ж, их армия особо не меняется. А перед Дворцом Земли находятся обширные равнины.

Ли Хен лежал во дворе, нежась под тёплыми лучами яркого солнца.

— Хм-м, тактика, которая может быть связана с бедствием… Мне нужно купить кое-какие вещи. Они могут пригодиться.

Он решил сделать оптовую закупку через Манауэ. Конечно, в его плане всё ещё оставались некоторые недочёты. Империя Хэйвен славилась своими массированными дальними атаками, поэтому нужно было выработать подходящую тактику.

Ему необходимо было изменить подход к сражениям.

— Если я вызову великое бедствие, а в это время северные ремесленники подготовят плоты… нет, участвовать в этом будет множество игроков, и Гильдия Гермес, естественно, заметит это. Что ж, надеюсь, я смогу получить какие-нибудь предметы бесплатно в качестве бонуса за оптовый заказ.

Ли Хен постоянно выстраивал план боя перед Дворцом

Земли. В процессе этого он подвергал сомнению свои действия и пробовал предугадать ответные действия противника, если он поступит так или иначе.

— Я просто прошёл длинный квест, а теперь мне объявили войну. Станет ли полегче, как только война закончится? Честно говоря, я не особо надеюсь на это.

Позже, этой же ночью, Ли Хен подсоединил к розетке свой старенький компьютер и включил его. Старый кулер начал громко шуметь, продувая системный блок.

Ли Хен открыл почту на форуме Тёмных Геймеров.

Было понятно, что Тёмные Геймеры занимали нейтральную позицию в войне между игроками. Даже если бы Ли Хен попросил у них помощи, они стали бы только наёмниками, если он будет достаточно им платить.

В данный момент это было бесполезно. Тёмные Геймеры рассматривали лишь то, что было прибыльно на основе информации с форума.

— Ну, не знаю, сколько их появится, но обеденный стол я им накрою.

Он воспользовался почтой, которую видели только наиболее продвинутые Тёмные Геймеры.

После этого, он зашёл на официальный сайт Королевской Дороги и послал электронное письмо одному из игроков.

Игроки-архитекторы севера. Паво был в его списке друзей, и он должен был оповестить остальных известных архитекторов.

— В худшем случае, я не отдам им Дворец Земли.

Он решил разрушить его, если не останется шансов на победу!

— Это будет грандиозным зрелищем.

Он был полон решимости выиграть в войне против Империи Хэйвен, но подготовка к непредвиденным обстоятельствам была необходима. Он мог только надеяться, что эти меры предосторожности не понадобятся. Он разрушил бы замок, перед своей смертью.

— Так, а что относительно тех, кого Гильдия Гермес победила ранее?

Ли Хен также послал сообщения лидерам 5 престижных гильдий. Это было краткое предложение об объединении усилий. Чтобы отомстить жестокому врагу, который разгромил их.

Некоторые из них ответили, но достаточно неопределённо, так что было неизвестно, смогут ли они прийти к нему на помощь.

* * *

Хварен, Беллот, Мейлон, Ирен, Ромуна и Сурка устали.

Нормальный человек не поверил бы своим глазам. Девушки с изнеможёнными от тяжёлой работы телами!

Лопата Ромуны наткнулась на что-то твёрдое.

— Ухи-хи-хи-хи-хи! Человек, спасибо, что освободила меня. За это твоя плоть…

— Ты слишком шумный. Час Огня!

— Ки-и-ик!

Ромуна использовала магию огня и избавилась от призрака.

Беллот начала рыть землю обеими руками. Ее лицо стало чумазым от покрывшей его грязи.

— Что там?

— Ничего хорошего. Просто ржавые доспехи.

Спрятанные от Империи Палос сокровища Виида были захоронены в озере. Они думали, что те будут лежать в пещере, наполненной сверкающими бликами от золота и драгоценных камней. Конечно, было бы хорошо, если бы там также были реликвии Империи Палос.

Но действительность была такова, что сокровища были спрятаны в озере, которое высохло и покрылось коркой грязи.

Дзынь!

> Вы раскопали старинную реликвию, Слава увеличилась на 450.
>
> Если реликвия будет восстановлена, вы сможете получить дополнительную Славу.

> Титул «Копатель Сокрытого в Земле» был получен.
>
> Редкий титул, который можно получить, копая землю на протяжении 15 дней.
>
> Скорость рытья увеличивается на 3 %.
>
> Близость к земле увеличивается.

Ромуна вытерла пот со лба и сказала Беллот.

— Уф, теперь у меня появился титул Копателя Сокрытого в Земле.

— Достойная награда за все наши мучения.

Здесь рыли землю только девушки, но в стороне уже набралась целая груда сокровищ.

Сокровища Империи Палос были захоронены долгое время назад, поэтому ржавые мечи и доспехи необходимо было подвергнуть ритуалу очищения.

Ирен использовала свою святую силу, чтобы очистить вырытые предметы.

— Ку-уаха-ха-хах! Я наконец-то свободен! Я был прикован

цепями к этому адскому мечу в течение стольких лет…

— Танец Буби-буби!

— Призрак достаточно силён. Удар Кулаком!

Хварен и Сурка также участвовали в охоте на призрака. Красотка со стройным телом начала танцевать буби-буби, в то время как Сурка непрерывно избивала его.

— Куа-ха-хап! Вихрь Сокрушительных Ударов!

Огненные кулаки Сурки наносили сильные удары по телу призрака.

— Оху-ху-ху, мне больно. Я так долго ждал, чтобы отомстить людям, а в итоге исчезну напрасно…

У большинства сокровищ Империи Палос имелись проклятия. Они много раз меняли владельцев в воюющем периоде. Призраков манила их кровавая аура, и они становились прикованными к этим предметам.

Надоедливые призраки! Призраки были опасны, но их убивали сразу же, как только выкапывали. Группа весь день рыла сокровища, но иногда им попадался хлам.

Тогда они вспоминали слова Виида, сподвигшие их пуститься на поиск сокровищ.

— В былые времена наши предки были абсолютно непобедимы. Но, в конечном счете, они оставили эту землю. И тем не менее в моей стране было множество богатых людей. Поэтому вы можете обнаружить множество сокровищ Империи Палос.

Самые крепкие мечи и доспехи. Если они будут хорошо восстановлены, их можно будет продать за большие деньги.

* * *

— Кхм, армия Империи Хэйвен определенно сильна. Ты чувствуешь вкус предстоящего сражения, Пятый Меч?

— Я чувствую вкус владения мечом после долгого перерыва, Учитель-ним!

Первый Меч собрал своих учеников в северных районах, занятых Империей Хэйвен.

Подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий.

Они мучились весь день и всю ночь, прежде чем выбрали себе название.

— Оно необычно и хорошо звучит.

— Оно отлично подходит нам, Учитель-ним.

— Жизнь не должна быть сложной. Иначе у меня заболит голова.

— Быть грубым и необразованным — это самое замечательное в жизни!

Название, означающее, что они без колебаний убьют любого, кто им не понравится!

Империя Хэйвен оставила часть солдат на занятых северных территориях для долгосрочного управления ими.

Эти районы изначально были удалёнными от основных торговых путей, поэтому деревни здесь не были развитыми. Империя Хэйвен легко смогла обратить в бегство здешних северных игроков и захватить эти деревни.

— И эти грязные трущобы называются деревней?

— Здесь просто беспорядочно понатыканы какие-то халупы. Просто сожгите всё и убейте жителей.

— Но поблизости находится много шахт. А с рабами можно быстро повысить их производительность. Можно превратить их в золотоносный прииск.

Лорды, поселившиеся в том районе, привели с собой большое количество рабов с Центрального Континента. Рабы являлись жителями завоеванных Империей Хэйвен королевств.

После того, как они лишились всего своего имущества, они официально стали рабами. Среди рабов были профессиональные торговцы, художники, кузнецы, маги и даже представители боевых профессий, которых использовали как гладиаторов. Из-за низкого уровня управления и плохой охраны, многим рабам удавалось сбежать, но их всё равно оставалось очень много после войн между королевствами.

Империя Хэйвен имела сильную армию и превратила множество жителей в рабов. Рабы были приведены на север, чтобы развивать эту область.

— Давайте пойдём туда все вместе.

— Мы накажем и убьём их всех. Хийах!

Третий Меч ехал на быке в первых рядах. И верные товарищи-инструктора следовали рядом с ним. Первый Меч и Второй Меч вели за собой отряды по 150 учеников каждый. Третий Меч, Четвёртый Меч и Пятый Меч разделили между собой оставшихся 200 учеников.

— Нападение противника!

— Тревога! Бейте в колокол!

Часовые, прятавшиеся за деревянным частоколом, поспешно начали звонить в колокол, чтобы предупредить о внезапном нападении.

— Избавьтесь от них!

— Сражайтесь без раздумий. Уничтожайте всё!

Уммо-о-о-о-о-о!

Третий Меч, крича, помчался на быке к деревянному частоколу. Воины Империи Хэйвен поспешно выпустили стрелы над частоколом. Более 100 стрел летели прямо в Третьего Меча.

— Ради таких моментов и стоит жить. Вперёд!

Третий Меч владел двумя мечами и стал вращать ими, как ветряная мельница. Это была удивительная техника, заставляющая мечи вращаться и отклонять стрелы.

Мечи остановили все стрелы.

Первоначально это умение было только для воинов, но Третий Меч добился того, чтобы им овладели все его войска. Когда они изучили боевые искусства до уровня мастера, навык владения парными мечами поднялся на один уровень.

Мастера боевых искусств могли легко изучать любые боевые техники или сами создавать различные комбинации техник.

Если уровень владения отдельным видом оружия достигал уровня мастера, то можно было создать собственный навык, связанный с ним, а атака этим оружием навсегда увеличивалась. Несметное количество приобретённых боевых навыков для меча, копья, лука, топора, дубинки, молота, булавы, щита и доспехов! Они могли наносить удар, подобный Удару Чёрного Рыцаря или Силе Рождения.

Они изучали навыки, а затем, могли преподавать их своим ученикам. Конечно, это было возможно только при полном понимании техники. Другими словами, они могли передать навык другим только после того, как сами полностью освоят его.

— Уха-ха-ха-ха! Вкус сражения действительно восхитителен!

Третий Меч рассмеялся, когда стрелы разлетелись от его тела. Его сила ослабнет, когда он станет старым, но прямо сейчас он демонстрировал исключительные боевые навыки.

— Братаны, давайте со мной.

— Хорошо!

Третий Меч, Четвёртый Меч и Пятый Меч вместе поскакали на быках на острие атаки. Отдельные стрелы пролетали мимо их ушей, а за ними поднялось большое облако пыли.

Лучники испугались и спрятались за частоколом.

Теперь они находились в 10 метрах от частокола.

— Ударим в них. Тяжелый Удар!

— Хм-м, это будет слишком мощно… атака в одну точку!

— А мне вообще не понадобятся никакие навыки. Это же простая деревяшка. Получай!

Инструкторы нанесли мощный удар по частоколу своим оружием. Частокол сломался и рассыпался. Не только жители

деревни, но даже рыцари и солдаты начали паниковать.

— Беру рыцарей на себя!

— Братан, сначала нужно найти местного правителя.

— Мы должны позаботиться о солдатах, пока не стало слишком поздно.

Третий Меч, Четвёртый Меч и Пятый Меч атаковали сразу же после преодоления частокола.

Рыцари Империи Хэйвен. Рыцари были верны Императору Бадырею, но сейчас они стали просто вкусной добычей. Ученики также посчитали солдат приятной добычей.

— Этот бой проходит слишком быстро.

— Я не хочу, чтобы вкус от него закончился слишком рано.

— Давайте побыстрее очистим это место и сразу же пойдём в следующее.

Первый Меч и ученики продолжали проходить свой классовый квест.

Квест на Мастера по Оружию всё ещё не был окончен. Они могли стать искателями истины или учителями боевых искусств.

У учителей боевых искусств была непревзойденная способность к обучению своих учеников. Учителя могли передавать свои навыки NPC или игрокам.

С другой стороны, искатели истины не могли никого обучать. Они также не могли зарабатывать Честь. Их человеческое тело становилось невероятно сильным, поэтому они оттачивали боевые искусства, развивая силу своего духа и полностью отбрасывая страх перед смертью.

И игроки-торговцы Империи Хэйвен сдались.

— Если вы сохраните мне жизнь, то ни капли не пожалеете об этом.

— …

По слухам было известно, что торговцы становились очень болтливыми перед смертью!

— У меня имеется в общей сложности 4298 золотых в слитках, поэтому если вы сохраните мне жизнь, я отдам их вам и покину север.

— …

Даже игроки такой не боевой профессии, как торговец, считали свои жизни очень ценными. Если они умирали, то их навыки торговли и экономики снижались. Высокоуровневые торговцы получили бы действительно огромные убытки, поэтому они не хотели умирать в этом месте.

101-й Меч молча глядел на торговца.

— Если говорить начистоту, у меня есть ещё 3 золотых слитка в схроне в моей лавке. Я отдам вам и их.

— …

— Я отдам вам всё, что у меня есть на продажу…

— …

— У меня действительно больше ничего нет.

Сеокеок!

Недобросовестный торговец Донжуль был убит.

Вы получили Славу среди рабов, эксплуатируемых Донжулем.

Торговец был казнён 101-м Мечом.

— …

Он подобрал 5 золотых слитков с трупа торговца. Люди всегда мечтали, что с торговца выпадут дорогие предметы, но такие случаи были редки. Торговцы всегда носили с собой только те предметы, которые они не боялись потерять в случае смерти.

Первый Меч сказал своим ученикам.

— Я скажу вам кое-что. Никогда не сохраняйте жизнь тому, кто, как трус, готов обменять богатство на свою жалкую жизнь. Этим вы навсегда запятнаете себя.

— Конечно, мы никогда не сделаем такого, Учитель-ним!

— Мы просто должны убивать всех.

— Звучит действительно мудро.

— Это и есть справедливость. Это прекрасный урок, Учитель-ним.

Политика подразделения Каши, Убивающей Без Раздумий была определена. Когда живых солдат Империи Хэйвен больше не осталось, связанные рабы начали плакать.

— Те, кто угнетал нас, наконец, умерли.

— Несмотря на это, мы всё равно не сможем возвратиться домой. Нам остаётся лишь служить новым хозяевам.

— Нашего королевства больше не существует. Мы будем жить согласно воле наших хозяев.

Вы приобрели 2609 рабов.

Вы должны определить их дальнейшую судьбу.

Если вы оставите заключенных себе, то сможете увеличить своё благосостояние за счёт каторжных работ.

Либо вы можете даровать заключенным свободу.

Все члены подразделения Каши, Убивающей Без Раздумий, включая Третьего Меча, были рыцарями Королевства Арпен.

Это не было их основным занятием, но они были посвящены в рыцари. Рыцари Королевства Арпен могли убивать солдат, развязывать войны, завоёвывать и присваивать вражеские

территории, и даже казнить военнопленных.

Третий Меч кивнул и сказал.

— Просто постарайтесь заботиться о своих жизнях.

Вы хотите освободить заключенных?

Решение нельзя будет изменить позже.

Освобожденные рабы будут категорически против возвращения в плен.

— Ешьте, если вы голодные, и спите, если вы хотите спать. Экономьте деньги, которые заработаете. В наше время с военнопленными обращаются очень плохо…

Вы освободили 2609 человек.

Слава увеличилась на 1920.

Близость с освобожденными людьми поднялась до максимального значения.

— Большое спасибо. Нас привели сюда не по собственной воле, поэтому мы вам очень благодарны. Мы станем жителями Королевства Арпен и будем преданны Его Величеству Королю и всем его рыцарям.

— Подготовиться! Направляемся к следующему месту.

Третий Меч поднялся на своего быка.

— Братаны, поблизости есть ещё 5 деревень, поэтому сегодня нам не придётся скучать.

— Учителю-ниму не нравится бездельничать. Быстрее выезжаем!

Третий Меч и ученики отправились к другому поселению Империи Хэйвен.

* * *

У лидеров Гильдии Гермес, находящихся на оккупированных территориях севера, были серьёзные опасения по поводу действий подразделения Каши, Убивающей Без Раздумий.

— Мы не можем позволить себе оставлять этих парней без внимания. Пока что их действия не набрали большого масштаба, но будет труднее захватить эти земли снова.

— Лидеры гильдии должны быстро разобраться с этой проблемой. Но лидеры, находящиеся в Империи Хэйвен, будут считать это просто забавной историей.

— До сих пор они нанесли лишь незначительный ущерб. Неужели действительно стоит беспокоить по этому поводу

основных лидеров?

— Особенности здешней местности сильно отличаются от Центрального Континента.

— Да, я столкнулся с этой же проблемой.

На Центральном Континенте имелось множество крепостей, поэтому было легче стабилизировать ситуацию в проблемном регионе.

Престижные гильдии состояли из игроков, поэтому, как только они проигрывали, у них начинались серьезные внутренние конфликты. Кто был хорош в бою, кто плох, а кто вообще отсиживался в задних рядах. Жалобы накапливались, и в итоге гильдия распадалась.

В то время, когда гильдия распадалась, Гильдия Гермес переманивала к себе самых хороших игроков. Сопротивление исчезало, и Империя Хэйвен могла спокойно захватывать новую территорию.

В отличие от Центрального Континента, север был покрыт большими лугами, по которым лошади могли бежать многие часы, никуда не сворачивая. Даже после захвата, на территориях были в основном не города, а деревушки, поэтому их было трудно удержать.

Другими словами, повстанцы могли повсюду перемещаться на лошадях, активно набирая к себе в отряды других игроков, из-за чего безопасность ухудшалась. Оккупированную территорию необходимо было удерживать под контролем, поэтому они чувствовали, что им нужно достойно ответить на агрессивные действия.

— Мы можем устроить западню в поселениях.

— Этого недостаточно. Мы должны избавиться от их присутствия одним ударом. Их мало, но нам всё равно придётся трудно.

— Значит, нам нужно направить на оккупированные территории рыцарей 5-го военного подразделения? Остальные войска продолжат идти к Дворцу Земли. Те смогут быстро возвратиться и помочь в сражении за Дворец Земли.

— Хорошо. Это будет даже скучно.

Командующего 5-м подразделением рыцарей звали Банромел. Он был полон решимости уничтожить подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий.

Глава 3. Рыцарь Бездны и Гильдия Гермес

— Ху-ху-ху-хух, я — Пейл, лучший лучник на всём севере!

Пейл смотрел на облако пыли, где передвигалась армия Империи Хэйвен.

Группа высокоуровневых игроков севера собралась, чтобы стать преградой для неукротимой армии, пытающейся захватить весь Версальский Континент.

— Мы ничего не добьёмся нападением в лоб. Мы можем убить нескольких врагов в сражении один на один, но у нас нет шансов против армии.

— Тогда давайте держаться на некотором расстоянии.

— А разве у Гильдии Гермес нет людей, столь же сильных как мы?

— У такой огромной армии как эта не может быть хорошей защиты везде. Мы найдём пробелы в обороне. И расширим их с помощью дальних атак.

— Согласен. Это будет забавная охота.

Лучшие рейнджеры, лучники и маги севера решились пойти в бой. Слухи о наборе в отряд не слишком широко распространялись, поэтому присоединилось только 200 человек.

Они спокойно выжидали наверху холмов, мимо которых проходила армия Империи Хэйвен. Разведывательные группы уже прошли, и теперь мимо проходили центральные части армии.

Если бы местоположение северных игроков обнаружили, то они бы мгновенно погибли. Вся область вокруг них была бы стёрта с лица земли массированными заклинаниями магов, едущих в повозках.

В армии Империи Хэйвен было много солдат. Также у них было множество монстров, животных и войск специального назначения.

Главным образом, это были маги и лучники, участвующие в сражении против севера, но также были и другие виды войск для того, чтобы занимать и контролировать захваченные регионы.

На Центральном Континенте было множество королевств, и многие из них стремились задушить север.

— О да, о да. Я надолго запомню сегодняшний день. Убьём врагов ради чести Культа Травяной Каши.

Там также было несколько участников Культа Травяной Каши.

— Пора.

И наконец, перемещающиеся войска сменились колоннами обычных солдат. Многие из них были элитными солдатами Империи Хэйвен, которые прошли множество войн.

— В таком случае доставайте своё оружие.

Лучники достали луки со стрелами. Они натянули тетивы и замерли, не отпуская их.

— Вызов элементаля Огненного Камня!

— Кхы-кхы, я здесь.

— Давайте похороним всех врагов.

Шаманы вызывали духов и запечатывали их в стрелы. Как только духи оказывались там, сила атаки и свойства стрел увеличивались.

— Цельтесь во всех подряд. Огонь!

Сью-сью-сью-сью-сьюк!

Лучники начали стрелять с холмов, поэтому стрелы проникали глубоко в расположения Империи Хэйвен. Навык, заставляющий стрелу лететь по ветру!

Этот навык увеличивал дальность атак лучников на 50 %.

— Засада!

— Стрелы летят с холмов, вон оттуда!

Лучники Империи Хэйвен определили вражеское местоположение и контратаковали, но их стрелы не долетали до вершины холма.

У них были различия в навыках и экипировке, но лучники Империи Хэйвен стреляли по северным игрокам против ветра, к тому же северяне находились на более высокой позиции.

— Прекрасная позиция. Убивайте как можно больше!

— У меня сейчас нет времени на разговоры. Я пускаю стальные стрелы…

Лучники двигали руками на пределе своих возможностей. Они использовали навыки скоростной стрельбы и проникновения.

Обычно при длительных атаках точность стрельбы уменьшалась.

Длительные атаки в основном были бесполезны, но в данный момент лучники могли использовать весь свой потенциал. Сейчас им не нужно были беспокоиться о точности выстрелов, и они не волновались, что попадут в своих союзников.

К сожалению, вражеские солдаты носили доспехи и щиты, поэтому их нельзя было убить одной-двумя стрелами с большого расстояния.

Лучники не использовали навыки широкого радиуса действия, такие как поджог, заморозка или взрыв. Однако благодаря свойствам элементных духов, стрелы могли проявлять подобные эффекты.

Солдат Империи Хэйвен поражали многократные выстрелы, и они погибали. Игроки Гильдии Гермес запоздало отдали приказ.

— Солдаты слишком медлительны. Рыцари, немедленно разберитесь с врагом!

— Рыцари Орла, вперёд!

Рыцари Империи Хэйвен бросились в атаку, оставляя за собой клубы пыли. Среди них были игроки Гильдии Гермес, обладающие превосходными умениями.

— Стреляйте быстрее и не забывайте целиться. Не позволяйте им приблизиться.

Теперь северяне сосредоточили свой огонь на рыцарях.

— Это не причиняет им достаточного ущерба, мы должны увеличить свою мощь.

Проникновение, яд и вихрь. Стрелы, выпускаемые с холма, были усилены, поэтому половина рыцарей свалились со своих лошадей.

Благодаря сильной защите, рыцарей нелегко было убить, но от таких ударов они неспособны были сражаться в течение некоторого времени.

— Эти парни приближаются.

— Мы нанесли достаточно ущерба, поэтому пора уходить.

— Хорошо!

Северные лучники добились того, чего хотели, поэтому они закинули луки за спину и поспешно отступили. Преследующие их рыцари обнаружили, что северных игроков прикрывают такие же бронированные рыцари.

— Кому принадлежат те парни?

— Кажется, это рыцари Мияба. Прежде чем Княжество Мияба пало, минимальный уровень его рыцарей составлял 400-й.

— Я не знал, что они перебрались на север.

Северные игроки чувствовали ужасающую силу, исходящую от подразделений магов Империи Хэйвен. Если бы они подошли ближе, то их настигла бы смерть. Однако если рыцари продолжат преследовать их и дальше, то они вполне могут вступить в бой.

— Они как кость, застрявшая меж зубов. Если мы отойдём слишком далеко от главной армии, то это может стать опасным… Мы разберёмся с ними при следующей возможности. Уходим.

В конечном счёте, рыцари Империи Хэйвен решили повернуть обратно.

— Ура!

— Кух, этот вкус славной битвы!

— Мы сделали их!

Это была крохотная победа, поскольку погибло лишь 1000 человек, но северные игроки были счастливы. До сих пор северян

убивали миллионами, а Империя Хэйвен получала лишь незначительные потери в ответ: на данный момент погибло лишь 100 000 воинов Империи Хэйвен.

Постоянная полоса неудач!

Однако всё больше игроков севера присоединялось к сражению. Кроме того, начали появляться многие игроки, которые всё это время находились в глубоких подземельях.

— Это же… если мои глаза не ошибаются, это красная юбка барда Сколлы-ним!

— Ах, это же тот человек, который уничтожил монстров ветра… Я видел его по телевизору 2 года назад!

В первые годы Королевской Дороги было много известных игроков, которые приняли смерть от руки Империи Хэйвен и стали повсюду путешествовать.

Они развивали в Королевской Дороге уникальные охотничьи стили и техники, а затем, спокойно мигрировали на север. Они были разочарованы жестокой войной за власть на Центральном Континенте. Все хорошие квесты и охотничьи угодья находились под контролем Империи Хэйвен.

Они перебрались на север, где могли жить свободно. Когда они, наконец, решили переселиться, их переполнял гнев к Империи Хэйвен.

Они присоединились к северным игрокам и вознамерились бороться за Королевство Арпен вместе с Виидом.

Империя Хэйвен и Виид.

Если бы вопрос выбора стоял только между этими двумя, то жители не стали бы участвовать. Мора была всего лишь одним городом, в котором проживало слишком много игроков.

Но Империя Хэйвен уже завоевала весь Центральный Континент, поэтому если она захватит север, то не останется больше ни одного места на континенте, где можно будет жить свободно.

Для них Виид и Королевство Арпен стали последней надеждой.

— Вся наша надежда на лучника Пейла-нима.

— Если бы я не видел это собственными глазами…

— Я видел, как он стреляет из лука. Почти со 100 метров его стрелы пронзают двух или трёх противников.

— Удивительные навыки.

Северные игроки хвалили Пейла.

«Я страдал всю свою жизнь, а теперь люди смотрят на меня восхищёнными глазами».

Хотя он и начал играть в Королевскую Дорогу немного

поздно, он страдал, сопровождая Виида в его приключениях. Навыки, характеристики и трофеи, приобретенные в тех сражениях, заставили всех восхищаться его способностями.

— Нет, я не отличался от его собаки!.. Не был ли я силён, когда начинал в Королевстве Розенхейм?

— Я качался традиционно, точно так же, как все остальные.

— Сам не могу в это поверить, но я до сих пор использую самые обычные стрелы! Если смазывать стрелы ядом, то эффективность охоты увеличится. Надо бы попробовать хоть раз пустить несколько ядовитых стрел.

— Виид-ним как-то сказал мне: в охоте нужно использовать не только голову. Ты должен подключать всё тело. Если использовать не только голову, уничтожать монстров и сражаться становится гораздо легче. И ещё можно с пользой потратить деньги на покупку лучшей экипировки.

— С ним мой уровень умений невероятно повысился.

— Это можно назвать ломанием стереотипов. Этому я также научился от Виида-нима.

Пейл несколько раз появлялся в телепередачах рядом с Виидом, поэтому он был известен на севере.

Все взгляды обращались к нему каждый раз, когда он входил в город, неся за спиной свой эльфийский лук. Пейл не знал, что думают люди, глядящие на него.

«Он очень влиятельный человек».

«Я могу узнать его с первого взгляда где угодно. Я прямо-таки вижу над Пейлом-нимом ореол славы».

«Он красивый. Такой высокий».

«Куах, он так круто выглядит с этим луком!»

Пейл повёл северных игроков в сражение. Он не присоединился к своим товарищам в поиске сокровищ Империи Палос, поскольку считал, что его дело более полезно.

Он демонстрировал превосходные навыки в бою, и люди, которых он победил, признавали его силу.

«Я стал напоминать главного героя какого-нибудь романа».

Гнусная улыбка, напоминающая улыбку Виида, появилась на его лице. И внезапно, он получил шёпот.

— Пейл-ним.

— Ах, Виид-ним!

Пейл был так поражён, что ответил вслух.

— Он что, получает шёпот от самого Бога Войны Виида-нима?

— Вау, они реально общаются! Как и ожидалось, Виид-ним часто посылает шёпоты своим друзьям.

Игроки 430-х уровней и выше, зауважали Пейла ещё больше. Независимо от того, насколько высок был их уровень, им было

нелегко подружиться с Виидом.

Новости о шёпоте Виида быстро распространились по всей удивлённой толпе. Репутации Виида было достаточно, чтобы наполнить все реки севера соджу[1].

— Где ты сейчас?

Пейл ответил мужественным тоном.

— Я сражаюсь с армией Империи Хэйвен около Равнин Нур. Я атакую их дальними атаками из лука. Рыцари были очень сильны, поэтому это было довольно опасно.

Он ожидал, что Виид скажет ему комплимент или похвалит его.

— Хм-м, похоже, ты не особенно занят. Я пошлю Юрин за тобой. Ты можешь немного подождать?

— Конечно. Виид-ним вернулся из длинного квеста, и теперь мы должны это отпраздновать. Я плачу!

— Мы отправляемся на охоту вместо празднования.

— Эм? Так сразу? Вы только возвратились, и сразу разговоры об охоте…

Виид предугадывал и анализировал всю обстановку в битве и мог определить особенности и дальнейшие действия монстров. Сражаясь с сильными монстрами, случались моменты, когда вся группа была на волосок от смерти.

Вместо того чтобы возмущаться, его товарищи чувствовали себя довольными.

«Я не буду жалеть, если погибну».

«Я-я хочу просто упасть и отдохнуть».

«Эта охота — ад. Это место — ад… Я никогда больше не буду делать плохих вещей, и стану жить праведной жизнью».

Их бросало в дрожь каждый раз, когда они получали приглашение поохотиться.

— Ну, я сейчас немного занят… возможно, я смогу завтра или послезавтра.

— Это будет довольно быстро, это займёт всего лишь несколько дней.

— Я хотел бы успеть сразиться с Империей Хэйвен, когда они прибудут во Дворец Земли. Если мы возвратимся слишком поздно… тем более, они могут подойти раньше, чем мы предполагаем.

— У меня всё равно сейчас нет идей, как с ними бороться. Возможно, что пока мы будем на охоте, я как раз что-нибудь придумаю.

— Ну, надеюсь, что так. Я тоже об этом думал, и ничего хорошего не пришло на ум.

Уговаривающий шёпот закончился, и рядом

материализовалась Юрин. Диалог с Пейлом передавался и ей, поэтому не нужно было повторно объяснять ситуацию.

— Привет. Я быстро перенесу тебя к братику.

— Да, я готов к отбытию.

Плечи Пейла были поникшими, когда он исчез вместе с Юрин.

А позади остались его люди.

— Значит, история, которую он рассказывал — про то, как он страдал с Виидом-нимом — реальна?

— Так или иначе, я больше не завидую ему.

— Даже взамен тех способностей, которыми он овладел, я не хочу такой жизни, как у него.

— Нам повезло, мы можем просто спокойно играть.

* * *

Участники охотничьего отряда Виида!

Все его товарищи, за исключением Пейла, искали сокровища Империи Палос.

И ещё ему нужно было забрать одного человека из церкви Фреи. Его первый раб, не считая Ван Хока.

— Ох-х-х, я рад видеть вас после столь долгого времени. Очень мало кто знает, но я слышал о специальной миссии, возложенной на вас Богиней Фреей.

— Нам нужно идти.

— А?

— Время не терпит.

Виид воспользовался своим накопленным вкладом в церковь Фреи, чтобы забрать с собой Альберона. И ещё он познакомился с несколькими новыми людьми через обширную сеть связей Манауэ.

— Кхм, меня зовут Питон.

Питон обладал большим телом, подобно медведю, и мог владеть двуручным мечом одной рукой. Он был известен тем, что сумел выжить в Лесу Авериан во время Квеста на Мастера-Воина.

Виид уже встречал его раньше, в тренировочном центре, но они оба не помнили об этом.

«Он, должно быть, съедает гору риса».

«Он не выглядит каким-то особенным. Обычный человек, как и говорилось в слухах о Короле Королевства Арпен».

Также к ним присоединился один скрытный человек.

— Моё имя… мне трудно произносить его вслух, но торговец Манауэ может гарантировать, что я заслуживаю доверия.

Человек, рекомендованный Манауэ, носил капюшон, мешающий разглядеть даже его лицо. Виид сразу пожал ему руку.

— Приятно познакомиться.

— Я готов к работе.

От голоса этого человека веяло холодом, как бывает у злодеев в театре. Виид поймал взгляд этого человека.

«Я не могу доверять этому парню. Он выглядит намного опаснее меня».

«Я знаю, что он скульптор, но я не чувствую в нём ничего особенного. Может, по телевизору он кажется сильнее? Но я точно смогу победить его. Я — смерть из тени, Опытный… нет».

Виид, Пейл, Альберон, Питон и человек, несущий смерть. Группа была сформирована, и затем Питон спросил:

— Но куда мы идём? В обычное охотничье угодье не нужно собирать людей, подобных нам. У вас есть какой-то квест, требующий выполнения?

Они слышали, что, охотиться с Богом Войны Виидом было удивительно и незабываемо, поэтому они присоединились, не задав ни одного вопроса.

Армия Империи Хэйвен становилась всё ближе, поэтому им стало интересно, почему он хочет поохотиться именно в такой момент. За ближайшие дни он успеет получить лишь 1–2 уровня.

Виид действительно спешил восстановить свои потерянные уровни.

— Давайте отправимся на юг.

— На юг? Хм-м, это действительно неожиданно. Вы собираетесь отправиться на поле битвы с Империей Хэйвен?

— Я имею в виду не южную область севера. Я имею в виду южную область Версальского Континента.

— Но там просто пустыня… Ах! Квест по телевидению. Вы хотите охотиться, основываясь на информации, полученной вами за то время, что вы провели в пустыне. Но разве поход туда не займет слишком много времени? Мне кажется, что лучше пройтись по нескольким подземельях в округе.

Питон не согласился с планом путешествия. Около Дворца Земли итак было множество подземелий.

Чем более высокоуровневыми становились игроки, тем более осторожными им необходимо было быть. Они должны были тщательно собрать информацию о подземельях, квестах и охоте. Смерть означала огромные потери, поэтому они должны были рационально взвешивать все свои решения. Поэтому они заранее подготавливали пути к отступлению, чтобы суметь убежать из подземелья в случае большой вероятности умереть.

У Бога Войны Виида могла быть сила, но он не мог просто

войти в подземелье, не подготовившись заранее. Но у Виида на лице была гнусная улыбка, которую можно было принять за высмеивание слов Питона.

— Какой смысл в достижении незначительных побед? Нужно ставить перед собой более великие цели.

— Это всё, конечно, прекрасно, но чего вы можете достичь всего лишь за один день охоты? Конечно, я возьму свои слова обратно, если у вас имеется телепорт, действующий на дальние расстояния и ведущий прямиком в подземелье.

— Не волнуйся, я позабочусь о сроках путешествия. Гораздо более важно, чтобы у тебя была цель в жизни, иначе вся твоя оставшаяся жизнь будет походить на поедание жареных булочек, вместо кисло-сладкой свинины.

Смерть из тени очень посочувствовал Питону в этот момент. Поскольку им обоим не нравились жареные булочки.

* * *

— Я… буду… убивать… Это… место… изначально… принадлежало… Каламору…

Ван Хок и 600 Имперских Рыцарей Рока захватили несколько городов и две крепости.

— Кихи-хик!

— Ухе-хе-хе-хе!

Толстые стены крепости не смогли остановить натиска нежити. Злобные призраки и Рыцари Рока проходили сквозь ворота или подскакивали выше стен.

— Стреляйте им по ногам!

— Щедро поливайте их святой водой; священники, молитесь Богу о поддержке!

Солдаты Империи Хэйвен использовали горящие стрелы. Стрелы летели сквозь тёмное небо и падали на врага. Огонь на мгновение освещал окрестности, и тела скелетов и зомби становились заметны.

— Действительно забавно. Разве я не должен веселиться от души?

— Атакуем, атакуем, ухе-хе-хе-хе!

— Ах, это так печально. Я возродился скелетом без левой ноги. Кто-нибудь видит поблизости какие-нибудь кости ног?

Игроки, участвующие в этом событии, продвигались к крепости в виде нежити. Здесь собралось, по крайней мере, 40 000 игроков-нежити. А если считать тела мёртвых жителей Версальского Континента, которые контролировал Рыцарь

Бездны, то в общей сложности здесь было 100 000 нежити!

Этих войск хватило бы, чтобы сформировать одно из королевств Центрального Континента, подобное тем, что присоединила к себе Империя Хэйвен.

— Скелеты, поднимайтесь на стены!

— Ки-хи-хик!

Скелеты цеплялись за ровные стены своими костлявыми пальцами, взбирались наверх и бросались на солдат. Если игроков-нежить после убийства сразу же не упокаивали магией или святой водой, они тут же восставали вновь.

Игроки, восставшие в виде Рыцарей Рока, смеялись от удовольствия. Они могли выплеснуть своё недовольство Империей Хэйвен и снять напряжение, поэтому они были счастливы!

Однако элитные войска Империи Хэйвен были готовы достойно ответить на нападение нежити. У Гильдии Гермес было 30 000 игроков, 6000 Имперских рыцарей и поддержка от паладинов и священников с Центрального Континента.

Благодаря уникальным квестам и вливаниям денег в церкви, они могли мобилизовать воинов церкви по всему континенту.

— Нежить продолжит возрождаться, если не перекрыть источник её сил. Низкоуровневая нежить не имеет значения, мы должны сконцентрироваться на Рыцаре Бездны Ван Хоке и Рыцарях Рока.

Рыцарь Бездны был ужасен сам по себе. А Рыцари Рока поддерживали его мощь.

Так как на территории Королевства Каламор появился Рыцарь Бездны, время играло против Империи Хэйвен. В то время пока Гильдия Гермес собирала свои силы для удара, нежить становилась всё сильнее, поскольку всё больше солдат Королевства Каламор присоединялось к ней.

К счастью, используя свет и святую силу, иметь дело с нежитью было относительно легко. За исключением игроков Гильдии Гермес, солдаты и рыцари обороняющихся войск состояли полностью из NPC.

Оружие и доспехи всех игроков, вовлеченных в сражение, были благословлены. Со складов достали всё серебряное оружие, доспехи и прочие запасы.

Как только Рыцарь Бездны Ван Хок и Рыцари Рока были замечены вблизи Крепости Хепения, там активировали ворота телепорта.

Пу-шу-шук!

Из вспышки света в Крепость Хепения прибыл Бадырей.

— Его Величество Император, правящий бескрайними

территориями.

— Меч Империи и крупнейший спонсор церкви.

Рыцари NPC почтительно поприветствовали Бадырея, как только он появился. Обычные солдаты и жители Крепости Хепения низко поклонились.

Бадырей кивнул головой Имперским Рыцарям и паладинам.

«Войск достаточно».

Хепения была очень большой крепостью, ранее принадлежавшей Королевству Каламор. Гильдии Гермес многим пришлось пожертвовать, чтобы занять это место.

Крепость Хепения была не просто высокой. Она была построена прямо на высоких горах и утёсах, поэтому в неё было трудно проникнуть. Чтобы предотвратить вторжение врагов, она была оборудована основными оборонительными сооружениями, такими как башни лучников, платформы с катапультами и ров, а также обладала маленькими узкими бойницами.

Во многих отношениях, Крепость Хепения было трудно завоевать, поэтому те, кто обладал ей, гордились этим. Конечно, она всё ещё не была полностью восстановлена после повреждений в последнем сражении.

«Те, кто начал игру в Империи Хэйвен, уже не узнают её истинного величия, когда она ещё принадлежала Королевству Каламор. Она никогда уже не сможет стать такой, как раньше. Я немного скучаю по тем дням».

Игроки Гильдии Гермес собрались в крепости, как только услышали, что Бадырей прошёл через ворота телепорта.

— Сам Бадырей пришёл?

— Это первый раз, когда я вижу его собственными глазами, его экипировка действительно невероятна.

— Этот человек обладает мощью, доминирующей над всем Версальским Континентом. Насколько же он силён?

— Судя по телепередачам, он является сильнейшим на всём континенте. Даже Карлиз погиб от его руки. Не зря его называют Богом. Даже Бог Войны Виид, не смог справиться с ним.

Бадырей слышал много разговоров вокруг себя. Большинство из присутствующих хвалили его, но некоторые люди были наполнены завистью.

Игроки, принадлежащие к Гильдии Гермес, гордились тем, что находятся рядом с Бадыреем.

«Да, обожаю эту реакцию. Скоро все люди на континенте будут реагировать на меня именно так!»

* * *

Несмотря на первые нападения нежити, Гильдия Гермес спокойно выжидала.

Потеря крепостей или городов наносила ущерб Империи Хэйвен, но она охотно позволяла это. Экономическая мощь Империи была такова, что города можно было восстановить за 1–2 дня.

Лафей и лидеры Гильдии Гермес были обеспокоены общей ситуацией в Империи. Центральной областью было Королевство Хэйвен, которое обеспечивало производством, разработкой технологий и торговлей все центральные регионы.

В первые годы Королевской Дороги каждое королевство твёрдо производило товары только своих определённых категорий. Экономика центральных регионов континента процветала по сравнению с менее развитыми регионами.

Долгое время престижные гильдии боролись за те регионы. По всему континенту царил хаос, пока Империя Хэйвен не установила свой порядок.

Как только континент был объединён, лидеры в императорском дворце взяли всё управление на себя. Стабильное и непрекращающееся процветание.

Лидеры Гильдии Гермес, собравшиеся в императорском дворце, уже строили планы по управлению всем материком.

Большая часть востока всё ещё приходила в себя после влияния Церкви Эмбиню, а также они готовили армию для завоевания южной пустыни. В процессе этого, они присоединили бы к себе рыцарей и солдат тех королевств, которые они завоюют.

Лидеры Империи Хэйвен не волновались о завоевании востока и юга. Несмотря на то, что война на севере длилась дольше, чем они ожидали, там всё проходило отлично.

— Нам нужна полная победа.

Бадырей и Королевские Гвардейцы подготовились к сражению против Рыцаря Бездны. К Королевским Гвардейцам принадлежали 300 лучших игроков Гильдии Гермес.

Королевские Гвардейцы были снабжены лучшим оружием, доспехами, охотничьими угодьями, навыками и квестами.

— Те парни продолжают стекаться к Крепости Хепения… у крепости есть несколько мест, где стены очень непрочные, а ещё нам будет трудно отвечать на атаки в темноте.

Они решили перехватить нежить на подходах к крепости. Не было никакого смысла сражаться с врагами в крепости, которая не обладала достаточной прочностью. Гильдия Гермес была слишком гордой, чтобы позволить нежити избить себя на этих стенах.

— Долина Кокона. Если мы заблокируем все подходы, то ни

один скелет не сможет выжить.

Долина Кокона находилась на огромной высоте. Это была широкая долина, проходящая среди красивых и захватывающих дух крутых гор.

В сезон дождей через неё протекала река. Весной среди зеленых деревьев распускались цветы, и пейзаж был настолько прекрасен, что привлекал сотни и тысячи туристов. Сейчас уровень воды был низким, поэтому это было место хорошо подходило для крупномасштабного боя.

— Это место станет кладбищем нежити. Это единственный пейзаж, который здесь останется.

После полудня войска начали готовиться к приходу ночи. Гильдия Гермес снабдила их оружием и экипировкой для ночного боя.

Рыцарь Бездны Ван Хок и нежить должны были атаковать ночью. Вскоре наступили сумерки, быстро сменившиеся ночью.

— Ву-хи-хи-хи-хит.

Издавая скулящие звуки, из-под земли появились призраки. Нежить, спавшая глубоко в земле, восстала вновь.

Появился Рыцарь Бездны Ван Хок и Рыцари Рока из Королевства Каламор. А также активно участвующие игроки в образе нежити!

— Ночь — время для нежити.

Рыцарь Бездны Ван Хок призвал свои войска возвратиться на территорию Королевства Каламор в качестве нежити. Сегодня к его армии присоединились ещё 4302 новых игрока-нежити.

— Хех, это будет забавно.

— Они всего лишь жалкие скелеты.

— Подавим восстание. Сломаем им все кости.

Королевство Каламор находилось на Центральном Континенте, и уровни игроков Гильдии Гермес были намного выше.

Они состояли из сильных людей, которые прошли всевозможные трудности. Сильные игроки издавна собирались под знамёнами Гильдии Гермес. Они считали себя несокрушимыми, когда ожидали предстоящего сражения.

Рыцарь Бездны, вторгшийся в Империю Хэйвен, был большой проблемой, поэтому телеканалы решили показывать сражение в прямом эфире.

Худший монстр, Рыцарь Бездны! Самая сильная Империя на континенте! Множество игроков, чей уровень был высок, как небо!

Этого уже было достаточно для успеха!

* * *

Бадырей расположился наверху долины со своими Королевскими Гвардейцами. Это было хорошее местоположение для наблюдения за всем полем боя.

Рыцарь Бездны Ван Хок должен был прорваться через все позиции войск, чтобы добраться до него.

Его всегда сопровождали Королевские Гвардейцы, но сейчас его ещё дополнительно защищали подразделение Имперских Рыцарей и 5000 игроков Гильдии Гермес.

«Забавно. Такое положение дел мне в новинку. Мне было немного скучно от всех этих завоеваний и управления государством. Должно быть, Виид чувствует то же самое во время своих многочисленных квестов и приключений».

Бадырей почувствовал напряжение перед захватывающим сражением.

«Я с нетерпением ждал сражения, подобного этому».

Он с гордостью побеждал многочисленных сильных монстров. Он был бесспорно признан самым сильным игроком континента.

Виида знали по большим сражениям, где он применял атаку в одну точку, но у Чёрного Рыцаря были уникальные навыки для подавления восстаний. Благодаря ресурсам Гильдии Гермес, его техники меча продолжали развиваться.

Бадырей был внутренне удивлён. Его вооруженные силы росли с увеличивающейся скоростью. Он был единственным человеком, накопившим такое количество войск в Королевской Дороге.

Но, к сожалению, ему не доставались высококлассные квесты, поэтому Виид получил титул Воина, Спасшего Мир раньше него. Однако если бы ему дали такую возможность в будущем, он бы, несомненно, получил его.

«Моя слава возрастёт, если я сражусь с Рыцарем Бездны».

Бадырей ждал сражения. Он хотел ринуться в бой, но был вынужден ждать подходящего момента. Герой должен появляться в самый важный момент боя. Он хотел появиться в драматический момент и разрешить трудную ситуацию, как это делал Виид.

— Они приближаются.

— Подготовьтесь к началу операции.

Бадырей наблюдал, как игроки занимают свои позиции. По плану, нежить должна была подойти ко входу в долину снизу. Они никак не могли обойти Долину Кокона.

«Они — глупый и лёгкий противник. Характер нежити крайне предсказуем».

Нежить была широко известна своей вечной жаждой мести.

NPC по-разному выполняли сложные мыслительные процессы.

Например, маги были намного более эрудированными, нежели торговцы. Они жили каждый своей собственной жизнью, у них были различные цели для исследований, и они могли давать игрокам свои собственные квесты. Но нежить не была способна думать сложными категориями, сейчас у неё было только одно желание: уничтожить Гильдию Гермес.

Знание деталей прошлого Ван Хока означало, что они знали его характер. Он был героем могущественной Империи Каламор. Потом он избрал путь тьмы и был назначен Барханом в качестве главнокомандующего его Бессмертным Легионом.

Истинной способностью Ван Хока было его талантливое командование скелетами! Великий рыцарь мог удвоить способности своих солдат. Конечно, это зависело от несколько переменных, таких как преданность или близость, но, в зависимости от ситуации, рыцари могли увеличивать способности своих подчинённых.

Ван Хок и Рыцари Рока владели этим умением в совершенстве. Нежить, усиленная с помощью их способностей, могла с лёгкостью прорываться сквозь врагов.

Несмотря на то, что лидеры тоже являлись нежитью, у них имелся значительный интеллект. Однако даже если бы они узнали, что здесь их поджидает ловушка, их жажда мести всё равно направила бы их в долину.

— У нас прекрасные шансы на успех.

Бадырей с достоинством восседал на своём белом коне в ожидании начала сражения.

* * *

— Начинаем операцию.

— Приступить к 1-му этапу!

Ку-ру-ру-рунг!

Огромные камни начали катиться вниз из долины. Империя Хэйвен заранее подготовила камни, чтобы проредить войско нежити. Камни быстро скатились по крутому склону долины и вломились в формирования нежити.

— К-куек.

— Ойё-ё!

Скелеты разламывались на части. Сотни скелетов были раздавлены несущимися вниз камнями.

— Ловушка-а-а-а!

Игроки, восставшие в виде призраков, закричали.

— Кихик!

— Вот значит, как вы нас встречаете?

Скелеты, зомби, дуллаханы, рыцари смерти, призраки, рыцари рока и игроки наблюдали за катящимися камнями с полным безразличием.

Даже если они умрут, то их тут же воскресит сила Рыцаря Бездны! Более того, они радовались этой ловушке. Рыцари Рока становились только сильнее от причиняемых им страданий.

Было совершенно нормально наткнуться на Рыцарей Рока в подземелье Центрального Континента. Способностей Рыцаря Бездны Ван Хока было достаточно, чтобы крушить стены и ворота замков. Уровень игроков-нежити не изменился, и некоторые из них поднялись высшей нежитью, такой как Рыцари Рока.

Поэтому они смотрели с презрением на действия Империи Хэйвен.

Однако Гильдия Гермес сумела создать целую империю, и их познания в тактике, полученное из древних книг, было превосходным. Даже при том, что их противником являлся опаснейший Рыцарь Бездны, они подготовили ему достойную встречу.

— Очистим эту землю согласно Божьей воле… Провозглашение Святой Земли!

— Грешники и злодеи не должны возвращаться в этот мир, Приговор Нечисти!

Священники загомонили и направили свою святую магию на нежить. Тела, поднявшиеся благодаря тёмной мане, возвратились в землю, поскольку души внутри них были уничтожены.

Святая магия священников растеклась по долине и начала метаться среди нежити яркими белыми молниями.

— Лучники, исполните свой долг.

Опытные лучники Империи Хэйвен выпустили шквал серебряных стрел. Мощные атаки магов и лучников эффективно помогали уничтожать противника.

Независимо от того, насколько превосходны были игроки, они не могли избежать массового обстрела, накрывшего поле битвы. Командующие Империи Хэйвен расставили свои дальнобойные войска на выгодных позициях, поэтому их обстрел был очень эффективен.

Лучники Империи Хэйвен имели лучшую экипировку и им провели специальную подготовку, поэтому они могли пускать по десять стрел в минуту.

Серебряные стрелы, выпускаемые 5000 лучников, вызвали панику среди толпы зомби и скелетов.

У них не было никаких доспехов или щитов, поэтому стрелы

беспрепятственно вонзались в их тела. Дуллаханы и рыцари смерти не умирали, но их здоровье значительно уменьшилось из-за стрел.

— Ке-хе-хе, этого недостаточно. Сегодня у нас будет рисовая каша с ушами лучников!

Скелеты отбивали стрелы ржавыми мечами.

«Герою приходится очень много страдать!»

Джигхарт начал игру на Центральном Континенте и присоединился к обычной гильдии. У его гильдии не было своей крепости, поэтому он не принимал участия в войнах. Но потом началась война между Империей Хэйвен и престижными гильдиями, и притеснения на Центральном Континенте стали более жестокими.

Тогда он перебрался на север. После тяжёлого путешествия он наконец-то зажил счастливой жизнью на севере.

Когда-то давно во время игры он умер неподалёку от Рейнстэдема, и теперь Рыцарь Бездны воскресил его для участия в сражении.

Вследствие того, что он погиб уже достаточно давно, он поднялся лишь в виде скелета. Но он отлично владел мечом и мог отбивать стрелы в полёте.

Аура Рыцаря Бездны сделала его ещё более сильным.

— Они невероятно самодовольны! Я покажу им настоящую силу скелета!

Джигхарт двигался как одержимый, но скоро в его тело всё равно попала стрела.

Здоровье уменьшилось на 2,349.

В вас попала освящённая серебряная стрела.

Из-за вашей тёмной сущности, вы получили критический удар.

Сила атаки уменьшилась на 12 %.

Когда в него попало три-четыре стрелы подряд, его тело обратилось в серый пепел и вскоре исчезло.

Рыцарь Бездны управлял тьмой и мог повторно поднимать нежить. Но из-за Провозглашения Святой Земли и серебряных стрел, на это требовалось больше времени, чем обычно.

— Мои кости плавятся, я больше не могу двигаться.

— От меня осталась лишь тазовая кость и лодыжка. Я не смогу продолжить бой.

— Покажите этим людям вкус смерти.

Нежить бесстрашно начала подниматься в долину. Камни продолжали скатываться, но они обеспечивали некоторую безопасность от стрел.

— Отведаем живой плоти.

— Месть Империи Хэйвен!

Игроки-нежить и бывшие жители Королевства Каламор поднимались на утёс. Игроки, смешанные с нежитью, нашли это интересным и забавным.

— Какой ужасный запах!

— Мерзкий запах чего-то гнилого. Помешайте нежити добраться сюда!

Армия Империи Хэйвен вскричала.

Сильный запах распространялся от тел нежити. У нежити не было обоняния, поэтому они не чувствовали свой запах. Однако это была серьезная проблема для людей.

— Ки-хи-хик!

Нежить постепенно взбиралась всё выше.

Глава 4. Император Империи Хэйвен

— Это чересчур предсказуемо и скучно.

Бадырей хмурился, стоя на вершине долины.

— Было бы интересней, если бы нежить не была настолько слаба.

Империя Хэйвен тщательно подготовилась к сражению с Рыцарем Бездны и Рыцарями Рока. Армия из 100 000 нежити беспомощно таяла от святой магии и серебряных стрел.

Их идея подняться на утес была глупой. Из-за камней, стрел и магии, они не могли преодолеть даже половины пути, перед тем как упасть обратно вниз. Имперские Рыцари Империи Хэйвен стояли на утёсах, поэтому нежить всё равно умерла бы, даже если бы достигла вершины.

Гильдия Гермес перемещалась с удивительной скоростью и окружала их. Она легко могла преуспеть в зачистке войска нежити.

Эта армия нежити была значительно слабее армий других гильдий и королевств, с которыми сталкивалась Империя Хэйвен.

— Уровни слишком разные. Я хотел не такого сражения.

Он хотел, чтобы армия нежити была более могучей, чтобы показать удивительную по зрелищности битву. Армия Империи Хэйвен могла привлечь меньше воинов, но он не хотел рисковать. Он просто хотел добиться лучшего шоу, чтобы показать свою силу.

Однако Бадырей видел лишь то, как нежить беспомощно рассыпается в прах.

Призраки могли летать по воздуху, но слишком боялись приближаться к утёсу из-за святой магии.

Однако мана священников не была бесконечной, а лучники истратили уже половину запаса серебряных стрел.

— Имперские Рыцари, в бой!

— Возвратите всю нежить на тот свет.

— Уа-а-а-а!

Имперские Рыцари понеслись вниз по крутому склону верхом на лошадях, как и было запланировано. Зрелище бегущих по крутому склону лошадей походило на волшебство. У Имперских Рыцарей Империи Хэйвен были превосходные лошади со специальными магическими свойствами.

Рыцари, несущиеся вниз во главе атаки, сжигали нежить своими магическими мечами.

— Я прогоню их всех прочь.

— Теперь нежить познает силу Гильдии Гермес!

Игроки Гильдии Гермес также поспешно бежали по утесу.

Высокоуровневые игроки наслаждались особыми привилегиями Гильдии Гермес, поэтому они никогда не отказывались поучаствовать в битве. Бадырей легко смог собрать игроков с наивысшими уровнями и самой большой мощью.

Рыцарь Бездны нанёс ущерб Центральному Континенту и помешал его завоеванию, поэтому Гильдия Гермес собрала кучу народа.

— Подходите ко мне, подонки Гермеса!

— Я просто продолжу воскресать, даже если вы меня убьёте!

Игроки-нежить стали выкрикивать оскорбления в адрес своих противников, скачущих вниз по утёсу.

— Простой пинок моей ноги заставляет скелетов разлетаться на куски!.. Это навык фехтования высшего уровня!

— Выплеск жестокой силы, Натиск Топора!

Гильдия Гермес использовала свои превосходные навыки, чтобы раскидывать нежить, словно листья.

— Ух-х, невероятно…

Надежды и мечты скелетов были жестоко разбиты. Некоторым везло, но большинство нежити умирало от мечей, наполненных магической силой, после которой они не могли даже мечтать о воскрешении.

Разница между Гильдией Гермес и скелетами была слишком велика, поэтому они не сильно влияли на ход сражения. Рыцари смерти, дуллаханы и поглотители душ, усиленные тёмной аурой, могли сопротивляться нескольким атакам, но потом всё равно погибали.

И в этот момент по всей долине раздался низкий мрачный голос.

— Бронированные рыцари Королевства Каламор! Уничтожьте врага во славу империи!

— Вернём… это… место… себе… Но… благословение… разрывает… войска… на… куски…

— Хэй… вен… впереди… загрызём… их… всех!..

Рыцарь Бездны Ван Хок выдвинулся во главе Рыцарей Рока. Ситуация на поле битвы резко изменилась.

От Ван Хока исходила тёмная аура. Держа в левой руке копьё, а в правой меч, он наносил удары по Гильдии Гермес.

— Раскрытие Бездны.

Прежде чем они что-то успели понять, появилось множество щупалец из тёмной энергии, которые поразили несколько сотен игроков Гильдии Гермес.

Куа-куа-куа-куанг!

— Вы все — ничтожество!

— Кха-кха!

Игроки, поражённые тёмной энергией, погибали. Весь передний край армии был уничтожен. Щиты и доспехи были разбиты, а те, кто не умер, получили значительное снижение здоровья. В их текущем состоянии они не могли бы сопротивляться даже скелету.

— Мощно…

— Это и есть истинная сущность легендарного Рыцаря Бездны!

Гильдия Гермес с ужасом наблюдала, как их соратники были убиты.

— Рыцарь Бездны. Я признаю, что он немного силён. Но подобная пародия на атаку будет не страшна Тирбингу!

Игрок Гильдии Гермес по имени Тирбинг! Воин, который всегда привлекал к себе всеобщее внимание на поле битвы.

> Волнообразная Защита Тела.
>
> Все физические повреждения будет уменьшены на 20 %, а серьезные травмы могут увеличить защиту до x9 раз, в зависимости от уровня.
>
> Это повлияет на вашу устойчивость и другие защитные навыки.
>
> Однако если вы умрёте, ваши профессиональные навыки будут серьёзно снижены.
>
> Ограничения: Профессия воина.
>
> 600 или больше очков Устойчивости.
>
> Опыт в зачистке более чем 206 подземелий.

Он был воином, обычно не умирающим в бою. Он мог выжить даже на тех полях сражений, где погибало огромное количество людей.

Он вошёл в боевое состояние и махом преодолел сотни метров расстояния, отделяющего его от врага.

— Рыцарь Бездны, настал твой конец!

Тирбинг громко крикнул, когда приблизился к Рыцарю Бездны Ван Хоку. Ван Хок на мгновение прекратил испускать тёмную ауру.

Тирбинг бежал к нему с длинным копьём. Он уже был примерно в 50 метрах от Ван Хока.

Весь свет вокруг вдруг поглотила тьма, которая быстро обрела форму. Тёмное копье, источающее ауру отчаяния, поразило грудь Тирбинга.

— Кехеок! Я не боюсь боли. Я могу вынести её!

Тирбинг едва перевалил 400-й уровень, в то время как Ван Хок был примерно на 650-м.

Ван Хок всегда был слабее Виида, но его сил было достаточно, чтобы считаться на Версальском Континенте монстром класса босса. Не привлекающий внимания босс!

Тем не менее, Тирбинг смог выстоять против этого удара благодаря Волнообразной Защите Тела.

— Паршивый Рыцарь Бездны! Этим ты меня не удивишь!

Здоровье Тирбинга уменьшилось на 16 %. Кроме того, его ноги при ходьбе невыносимо болели, но он не показывал этого. Но это не было пределом силы Ван Хока, так как он продолжал направлять копьё на Тирбинга.

— Ух-х?

Тело Тирбинга против его воли поднялось в воздух. Ван Хок связал его с помощью силы тьмы.

> Вы были пленены Бездной.
> Попытка сопротивления потерпела неудачу.
> Вам недостаёт Веры и Концентрации.
> Силы недостаточно.
> Вы теряете способность двигаться в течение 16 секунд.

— Что? Это не…

И копьё Ван Хока начало свой великолепный танец.

Па-ба-ба-бак! Куа-куа-куа-куак! Пеок! Ж-жик! Ку-у-унг!

Тирбинг упал в грязь. Он был мёртв!

Разница в уровнях и способностях привела его к смерти. Это было шокирующее зрелище.

Гильдия Гермес запаниковала перед Рыцарем Бездны. Высокоуровневые игроки Гильдии Гермес никогда не видели ничего подобного.

— Пора отомстить за Каламор. Марш Мертвецов!

Ван Хок использовал массовое атакующее умение. Рыцари Рока сопровождали его, когда он бросился на Гильдию Гермес.

— Держаться! Скоро священники поддержат нас святой магией…

Сеокеок!

— Блокируйте их атаки!

Куа-жи-жи-жик!

— Я не могу этого вынести…

Куа-куа-куанг!

Игроки Гильдии Гермес погибали от атак Ван Хока и Рыцарей Рока. Рыцарь Бездны имел более чем 600-й уровень!

Аура, исходящая от Рыцаря Бездны, усиливала Имперских Рыцарей Королевства Каламор. Самые сильные атакующие войска в истории Версальского Континента пробивались сквозь игроков

Гильдии Гермес.

Даже высокоуровневые монстры не могли вызвать такие большие потери. Благодаря их принадлежности к расе, не имеющей слабой плоти, у них имелось только одно-два уязвимых места.

Рыцарь Бездны и не думал на этом останавливаться.

> Глубокое отчаяние и гнев, спящие в Бездне, пробудились.
>
> Мораль всех людей уменьшается на 24 %.
>
> Удача уменьшается на 66 %.
>
> Замешательство разума снизит вероятность успешного выполнения профессионального навыка или прочтения заклинания.
>
> Скорость восстановления здоровья замедлилась.

— Куа-а-а-а-ах!

Общая мораль войск уменьшалась каждый раз, когда кто-либо из известных игроков Гильдии Гермес погибал. Сущность рыцарей была такова, что они делали своих союзников гораздо сильнее, но их гибель негативно сказывалась на состоянии всех остальных.

Ван Хок и Рыцари Рока истребляли игроков Гильдии Гермес, спускающихся к ним по долине.

— Ух, это ошеломляет. Это первая настоящая атака за сегодня.

— Все вперёд. Священники, рассредоточьтесь и избегайте повреждений, не забывая оказывать поддержку остальным!

— Остановите их, несмотря ни на что! Если вы отступите, то потери будут ещё больше!

Под руководством Ван Хока, игроки Гильдии Гермес продолжали умирать, а нападение нежити совершенно не замедлялось!

Рыцари, достигшие высот в Империи Каламор, были подняты в виде Рыцарей Рока.

Фактически, Ван Хок ещё не достиг вершины своей мощи в качестве Рыцаря Бездны. Боевой опыт дал бы ему больше возможностей для роста, а пока его недавно приобретённые навыки Рыцаря Бездны еще не достигли полноценного состояния. Пока что он не мог усилить всех Рыцарей Рока и всю нежить.

Несмотря на это, он казался игрокам воплощением Бога Смерти. Продвижение Рыцарей Рока, набравших невероятную скорость и разрушительную силу атаки, никто не мог остановить.

— Они появились там, где и было запланировано. А также, как и ожидалось, у них обнаружились отличные атакующие

способности.

— Приступайте ко 2-му этапу.

Гильдия Гермес провела огромное множество боёв в процессе завоевания Центрального Континента. Также у неё был богатый опыт прохождения подземелий.

Успехи и неудачи регистрировались в архиве гильдии. Они постоянно разрабатывали различные методы уничтожения монстров.

Прямое столкновение с Рыцарем Бездны и Рыцарями Рока было бы ошибкой. Бой проходил не в узком подземелье, где они не могли бы избежать атак конкретного противника. Здесь они могли выбирать, на ком сконцентрировать свои удары.

— Залп!

Бу-у-у-у-у-у-у-у!

Протяжный звук рога отозвался эхом по всей долине. После этого сигнала все дальнобойные атаки игроков Гильдии Гермес сконцентрировались на Ван Хоке и Рыцарях Рока.

Если не убивать нежить святой магией или серебряными стрелами, она легко возродится снова. Поэтому, чтобы полностью уничтожить армию нежити, они должны были позаботиться о Ван Хоке.

Мощная волна атак обрушилась на Ван Хока и Рыцарей Рока.

— Этого недостаточно. Священники, подготовьте заклинание.

— Будет исполнено.

Старшие священники начали читать святое заклинание для поддержки союзников.

— Боже, дай нам сил освободить всех здесь от зла… освободить от погружения во тьму и от страданий!

> Эта земля была объявлена святилищем бога Атрока.
>
> Все, кто борется с тьмой, почувствуют присутствие святой силы.
>
> Эффективность боевых навыков увеличивается на 32 %.
>
> Максимальное здоровье увеличивается вплоть до 150 %, в зависимости от Веры.
>
> Эффективность святой магии увеличивается, а расход маны снижается в два раза.
>
> У всей нежити здоровье снижается на 20–65 %!

Объявление святилища!

Это заклинание исказило всю тёмную магию в округе.

— Хорошо.

— Чистая и аккуратная работа.

— Мы заставим Рыцаря Бездны рыдать.

Высокоуровневые игроки Гильдии Гермес ждали этого момента. Они обещали Бадырею, что доведут Рыцаря Бездны до нужной кондиции. Но это не сказалось бы плохо на его активной роли в телепередаче.

— 2-е и 3-е атакующее подразделение, вперёд!

Между Имперскими Рыцарями и игроками Гильдии Гермес вспыхнула жестокая борьба. Посланные войска поддерживались святой магией и дальними атаками; они знали, что чтобы выжить, им нужно разобраться с мертвецами.

Бадырей и его собственноручно отобранные высокоуровневые Королевские Гвардейцы спокойно ждали Рыцаря Бездны. Спустя 10 минут количество обычной нежити сократилось наполовину.

Нежить была уязвима для святой магии, исходящей из долины. Долина являлась боевой заставой Гильдии Гермес, и у здешних игроков был минимум 300-й, а у многих и 400-й уровень.

Ван Хок и его Рыцари Рока продолжали жить.

— Почему они настолько сильны?

— Чёрт. Мы реально не можем ничем ответить на их атаки.

Игроки Гильдии Гермес осознали мощь легендарного монстра — Рыцаря Бездны.

Фактически, после просмотра приключений Виида, они относились к Рыцарю Бездны с презрением. В воюющем периоде, Ван Хок покорно следовал приказам, иначе его избивали. Но Виид проносился по Центральному Континенту, выполняя уникальный квест, поэтому они недооценили его.

Однако теперь, после столкновения с атаками, они, наконец, почувствовали угрозу от Рыцаря Бездны и Рыцарей Рока.

Но Гильдия Гермес собрала здесь целых 30 000 игроков! Рыцари, воины, мастера боевых искусств, рейнджеры и маги — все продолжали атаковать Рыцаря Бездны.

— Оттесните их обратно!

— Бросайтесь вперёд. Двигайтесь быстрее, снижайте им здоровье вместо того, чтобы окружать их!

С момента начала сражения было уничтожено почти 100 000 нежити. Игроки-нежить играли с энтузиазмом, но этот бой был слишком сложным для них. Большинство из них расплавились от святой магии и не могли возродиться.

Рыцарь Бездны Ван Хок и Рыцари Рока были единственной нежитью, всё ещё активно перемещающейся по долине.

Все выходы из долины были заблокированы священниками и паладинами, а также десятками оборонительных сооружений с солдатами.

Однако нежить не знала усталости и могла бороться без

перерыва хоть целые сутки. Хотя чем меньше сил у неё оставалось, тем менее эффективными становились уникальные навыки тьмы.

— Выдвигайте бронированные войска!

— Щитоносцы, начинайте атаку.

Игроки Гильдии Гермес разделились по профессиям и собрались в небольшие подразделения. Рыцари Рока окружались врагом и гибли один за другим.

— Ду… х… Кала… мора… не… сломить…

— Данная… Ван… Хо… ком… вто… рая… жизнь… закан… чивается… подобным… образом…

Рыцари Рока постепенно превращались в серый пепел. Если бы Рыцарь Бездны собрал достаточно силы тьмы, то они могли бы снова полностью восстановиться. Но Гильдия Гермес призвала священников, освятивших окрестности, тем самым не дав им необходимого времени на воскрешение.

Они не могли полностью перекрыть источник энергии Рыцаря Бездны. Но их способностей хватило, чтобы задержать возрождение его подчиненных на нескольких часов.

Ван Хок неистово боролся, поскольку игроки Гильдии Гермес набросились на него буквально со всех сторон. Он орудовал своим 10-метровым копьём тьмы.

— Подходите. Я разрушу Королевство Хэйвен! Я покажу вам мощь рыцарей Каламора!

Энергия Бездны пронзала насквозь игроков Гильдии Гермес, оказавшихся рядом с ним. Священники создавали щиты из святой магии, уменьшающие повреждение.

20 000 игроков Гильдии Гермес сконцентрировали свои атаки на Ван Хоке. Несмотря на то, что высокоуровневые игроки были в выгодном положении, 10 000 человек уже умерли от рук Рыцаря Бездны и Рыцарей Рока.

— Ух… это реально ужасный монстр.

— Он что, всё ещё не умер?

Они были потрясены, поскольку Рыцарь Бездны косил по 100 человек за раз, будто солому. Если бы у них не было поддержки святой силы, то умирало бы ещё больше людей.

«Как, чёрт возьми, Виид смог победить Бессмертный Легион?»

«Этот парень по силе стоит на одном уровне с Барханом. Мы слабаки для него. Получается, Виид реально более силён, чем мы?»

Лучшие игроки Гильдии Гермес сильно усомнились в своей мощи. Однако между Ван Хоком и Барханом всё же существовала очень большая разница.

Бархан мог поднимать легионы высокоуровневой нежити,

способные сразиться со всей Империей Хэйвен. Бархан обладал способностью призывать практически неограниченное количество нежити, и это становилось решающим фактором в большой войне. Виид совершил внутреннее предательство, а Первый Меч снизил его здоровье. Армия нежити была ослаблена и уничтожена.

С другой стороны, Ван Хок мог существенно увеличивать способности своих подчинённых в бою. Но враг выбрал хорошую позицию для сражения с ним, и многие из них были разбиты за короткий промежуток времени.

Удивительная боевая мощь Ван Хока заставила сердца участников Гильдии Гермес, уверенных в своей победе, упасть в пятки. Несмотря на то, что они были уверенны в победе, они не могли избавиться от ощущения страха перед Рыцарем Бездны.

Постепенно игроки начали отступать.

— Добейте его!

— Покажите всему континенту мощь Империи Хэйвен!

Ван Хок пронзил копьём оставшихся Имперских Рыцарей и уничтожил их. Величественная ужасающая нежить, Рыцарь Бездны!

— Ну, кто теперь нападёт?

— Как быстро он способен восстанавливаться?

— Чёрт, я не знаю. Но я больше не хочу с ним бороться.

В этом месте собрались игроки Гильдии Гермес, входящие в топ-100 Версальского Континента. Но ни один из них не мог противостоять Ван Хоку.

Конечно, это также касалось и Бадырея.

«Сейчас всё ещё черед атак моих людей».

Низкоранговая нежить, которая его не интересовала, уже исчезла. Он внимательно наблюдал, пытаясь отыскать слабые места Рыцарей Рока и Рыцаря Бездны.

Бадырей легко мог позаботиться о Рыцарях Рока и нанести значительный урон Ван Хоку. На нём были лучшие заклинания благословения, наносящая дополнительный урон нежити экипировка и личная охрана из Королевских Гвардейцев, поэтому ему не нужно было бороться в одиночку.

Однако он видел, что Ван Хок уничтожает по 100 человек за раз.

«Я подожду немного дольше».

Постоянный поток стрел и магии лился на Ван Хока. Больше не осталось никакой обычной нежити и даже Рыцарей Рока, поэтому маги и лучники сконцентрировали свои атаки на Ван Хоке.

Однако было трудно сказать, был ли Ван Хок хотя бы ранен.

Тёмная аура окутывала его, будто призрака, и скрывала тело, поэтому было трудно что-либо разглядеть. Ван Хок боролся в одиночку, но он уже убил 800 игроков Гильдии Гермес.

«Я просто подожду, пока он не замедлится. Так или иначе, это сражение уже выиграно».

Бадырей сложил руки на груди и, сидя на белом коне, посмотрел на небо. Звезды в ночном небе были великолепны, но мир всё ещё пребывал в темноте. Ван Хок должен умереть к тому времени, как взойдёт солнце.

«Мои люди должны больше охотиться, чтобы избежать сегодняшней ситуации, если она произойдёт снова».

Бадырей имел 510-й уровень. Он вполне мог попытаться противостоять Рыцарю Бездны.

Но если он погибнет, это будет унизительно. Понижение его уровня и профессионального мастерства было бы огромно, к тому же эту сцену покажут по телевидению.

Рыцарь Бездны был всего лишь сильным монстром, а он был Императором, объединившим Центральный Континент. Смерть была бы для него крайне неприятна.

«Было бы глупо брать на себя лишний риск только для того, чтобы выглядеть храбрецом. Было бы по-настоящему смешно, если бы Император Империи Хэйвен умер от рук какой-то нежити. Нужно просто ещё немного подождать».

Бадырей был немного разочарован и раздражён тем, что ему всё никак не предоставлялся шанс на зрелищную победу.

— …

— Что вообще происходит в этом сражении? Не пора ли начать как-нибудь действовать?

Высокоуровневые игроки Гильдии Гермес и Королевские Гвардейцы заметили, что Бадырей просто продолжает наблюдать.

Между тем сражение продолжалось! Ван Хок уже убил более 1000 Имперских Рыцарей и игроков Гильдии Гермес.

Ван Хок был ослаблен святой силой и был в очень плохом состоянии. Святая магия снижала не только здоровье нежити, но и их силы и энергию.

> Священная аура окутала ваше тело.
>
> Вы больше не можете пользоваться силой тьмы до наступления следующей ночи.

Ван Хок больше не мог пользоваться силой тьмы, исходящей из Бездны. Защитные способности тела ослабли, и его доспехи превратились в тряпки.

Призванная чёрная лошадь исчезла.

— Я устал. Но мне всё ещё хватит сил, чтобы разобраться с

собаками Империи Хэйвен.

Рыцарь Бездны Ван Хок опёрся на своё копьё.

Враги смотрели на него с вершины долины.

— Ох-х-х-х.

Ни один из игроков Гильдии Гермес не смел выступить против него. Предыдущие атаки доказали, что первый же человек, решивший вступить в сражение с Ван Хоком, умрёт!

Большая часть его повреждений была получена от успешных дальних атак. Игроки, пытающиеся навязать ему ближний бой, погибали от копья Ван Хока.

Ван Хок не мог больше безоглядно атаковать, у него осталось лишь 10 % здоровья. Жизнь Рыцаря Бездны неумолимо приближалась к концу.

— …

Взгляды всех присутствующих постепенно поворачивались к Бадырею.

Командующие сражением и высокоуровневые игроки Гильдии Гермес знали, что Бадырей хочет собственноручно убить Рыцаря Бездны. Даже если Бадырей не принимал никакого участия в битве, игроки заранее пообещали предоставить ему право заключительного удара.

Вскоре вся Гильдия Гермес выжидающе смотрела на него.

«Ничего не поделаешь».

Бадырей проверил свой статус, прежде чем поскакать вниз по долине.

— Ва-а-а-а-а-ах!

Участники Гильдии Гермес восторженно закричали. Их крик был наполнен удивлением и радостью при виде белого коня, спускающегося с утёса.

Конечно, эта сцена была заранее спланирована Бадыреем.

— Мы должны победить.

— Это будет очень опасно.

Королевские Гвардейцы, несущиеся следом за Бадыреем, шептались между собой. Они должны были защищать Бадырея от ударов.

Бадырей был самым сильным воином. Его индивидуальные способности играли решающую роль в завоевании континента, но также он являлся символом Гильдии Гермес.

Бадырей был главным столпом Империи Хэйвен, поэтому ему нельзя было умирать. Игроки Гильдии Гермес расступались перед Бадыреем и Королевскими Гвардейцами, направляющимися к Рыцарю Бездны.

— Хм-м.

Когда они приблизились к Рыцарю Бездны, напряжение

возросло.

Ван Хок обратился к приблизившемуся Бадырею.

— Король Дураков, ты всё-таки явился.

Бадырей улыбнулся, не выказав ни малейшего признака беспокойства. Этот момент должен был надолго остаться в сердцах людей, сидящих перед телевизором.

— Нежить, ослеплённая местью, я покажу тебе силу Императора, доминирующего над континентом.

— Императора. Ты просто тот, кто использует силу, чтобы топтать слабых, ты не являешься императором, зачем ты вводишь себя и других в заблуждение?

— Я законный правитель, пытающийся закончить войну на этом разрозненном континенте. Нежить, ты забыл человеческие законы.

— Я помню их. Я очень хорошо помню их. Ты не имеешь права бросать мне вызов.

Бадырей стиснул зубы. Было правдой, что Гильдия Гермес совершала различные мерзкие вещи, чтобы расширить Империю Хэйвен. Она сознательно предавала союзные гильдии и рвала любые невыгодные соглашения.

Однако не было никого, кто мог бы остановить подобное поведение их гильдии. Ван Хок подверг сомнению права Бадырея, поскольку со званием Императора у того действительно были проблемы.

Чёрный Рыцарь был профессией с выдающимися навыками лидерства. Было трудно найти боевую профессию лучше этой, но Чёрным Рыцарям были чужды рыцарские идеалы, потому что они предали своих лордов.

Несмотря на восхождение на трон Императора, законность этого была сомнительна. Для того чтобы стать полноправным императором, необходимо было пройти специальный квест, но Бадырей так и не выполнил его. Квест занимал слишком много времени, и он решил, что будет гораздо лучше потратить это время на прокачку, чтобы показать всем истинную силу правителя.

Независимо от того, насколько сильна была его армия, Ван Хок в упор не воспринимал его как равного себе.

— Я докажу своё право, избавившись от тебя.

— Это невозможно.

— Мы не узнаем, пока не попробуем. Я, Император Империи Хэйвен, Бадырей, бросаю вызов Рыцарю Бездны.

— Хорошо, я дам тебе право на честный бой. Вызов принят.

Ван Хок побежал к Бадырею, сидящему на белом коне. И между ними началось сражение! Бадырей яростно нанёс удар

сверху своим мечом, но Ван Хок отклонил его копьём.

Чае-е-е-енг!

Это было настолько мощно, что по земле прошла огромная взрывная волна. А Рыцаря Бездны немного оттолкнуло назад.

Это случилось потому, что он утратил силу тьмы из Бездны.

«Я смогу победить. Он утратил большую часть своих сил».

На лице Бадырея появилась улыбка. Он стремительно нанес три удара подряд своим мечом.

Ван Хок заблокировал копьём каждый их них.

— Я снесу тебе голову.

Ван Хок нанёс ответный удар, но его атака была отбита мечом Бадырея. Это был жестокий и быстрый обмен ударами и блоками. Бадырей уже ударил своим мечом минимум двадцать раз.

— Пробуждение Меча, Железная Воля, Вызов Второго Меча и Сила Рождения!

С любым другим противником он первоначально притворился бы, что отступает. Но сейчас он жаждал убить Рыцаря Бездны.

Рыцарь Бездны был явно ослаблен.

— Будь осторожен. Теперь я буду атаковать не такими простыми ударами.

— Лживый и трусливый человек, не смей говорить об осторожности Рыцарю Бездны. Скоро взойдёт солнце, и твои слова станут бессмысленны.

У Бадырея оставалось мало времени. Как только взойдёт солнце, Ван Хок исчезнет и появится вновь лишь следующим вечером.

— Меч Золотого Льва!

Здоровье Ван Хока во время поединка постепенно уменьшалось. Между ними была разница в 150 уровней, но в начале поединка Ван Хок уже был серьёзно ослаблен.

Меч Бадырея стал излучать яркий свет, будто состоял из лучей солнца, заставив тело Ван Хока сильно задрожать. Он держал в руке Меч Лю!

Виид возвратил его в Церковь Лю после того, как вытащил его из тела Бархана. Истинная святая сила меча была восстановлена в Арголдии, и Гильдия Гермес использовала очки своего вклада, чтобы на время одолжить его.

— Этот меч… это тот меч!

— Сегодня ты обретёшь покой.

Бадырей продолжил атаки Мечом Лю. У копья Рыцаря Бездны больше не было силы тьмы, поэтому он не мог противостоять повреждениям. Кроме того, у Меча Лю была способность

восстанавливать здоровье владельца.

«Ситуация под контролем. Я доведу дело до конца. Я не совершу никаких ошибок».

Нежить не могла сопротивляться Мечу Лю. Бадырей находил малейшие бреши в обороне и контратаковал при любой возможности.

Здоровье Рыцаря Бездны уже было в критическом состоянии, поэтому не было никакой надобности спешить. Исходя из последних действий Ван Хока, Бадырей был уверен в победе.

Ещё совсем недавно Ван Хок безжалостно уничтожал участников Гильдии Гермес, поэтому эта сцена ещё больше захватывала им дух. Все были поражены и ждали, когда же он, наконец, нанесёт заключительный удар по Ван Хоку.

Бадырей и так прилагал все возможные усилия, поэтому он не мог нарочно создать ещё большее напряжение.

Сражение длилось целых 10 минут, пока здоровье Ван Хока не исчерпалось. Наконец, он опустил копьё, и Бадырей понял, что победил.

— Королевство Каламор всегда будет принадлежать Империи Хэйвен. Нежить, иди в бездну и никогда не возвращайся!

— Возможно, я и потерпел неудачу, но Каламор однажды возродится. Ах-х… какой позор!

Бадырей пронзил Мечом Лю грудь Ван Хока. И из неё стал вырываться ярко сияющий божественный свет!

Дзынь!

Ваш уровень повысился.

Ваш уровень повысился.

Рыцарь Бездны Ван Хок, родившийся из полной отчаяния и гнева Бездны, был убит.

Силы тьмы из Бездны вырываются наружу.

После гибели Рыцаря Бездны в течение 1-го месяца в Империи Хэйвен будут беспорядочно появляться жаждущие мести Рыцари Рока.

Слава увеличилась на 5402 благодаря великому достижению.

Привлекательность увеличилась на 6.

Боевой дух увеличился на 5.

Вы одержали великую победу.

Боевые навыки, использованные в бою против Рыцаря Бездны, увеличиваются от 3 % до 15 %.

Это потрясающее сражение было зафиксировано в архивах Империи Хэйвен, поэтому все участники сражения получают по 6 дополнительных очков характеристик.

Вы добились победы над Рыцарем Бездны Ван Хоком.

Барды Версальского Континента будут слагать песни об этом удивительном сражении и прославлять вас.

Лояльность жителей будет подниматься каждый раз, когда они услышат подобную песню, а уровень преступности снизится.

Честь увеличилась на 35.

Дворяне Империи Хэйвен не посмеют даже думать о восстании.

Сопротивление в таких областях Империи Хэйвен, как Каламор и Союз Бриттен, уменьшается.

Появляющиеся там мятежники будут подавлены.

Титул «Император на Поле Битвы» был получен!

При создании большой империи вы можете игнорировать моральные устои.

Знание того, когда следует применять в своих интересах страх и принуждение, имеет для вас более решающее значение.

Прежде чем империя погрузится в пучину хаоса, вы собственнолично выходите на поле битвы и устраняете опасную угрозу.

Твёрдая решимость увеличит мораль ваших солдат до 13 %, а жители вашего государства будут вынуждены повиноваться вам.

Боевые навыки ваших подчиненных увеличатся на 6 %.

Нагрудник Горечи был приобретён.

Шлем Бездны был приобретён.

Перчатки Мучительной Злобы были приобретены.

Бадырей на мгновение замер.

До сих пор он часто охотился на сильных монстров Версальского Континента. И всё же он никогда не чувствовал

таких острых ощущений, как сейчас, когда он убил Рыцаря Бездны.

Вскоре восторженные крики игроков Гильдии Гермес эхом разнеслись по всей Долине Кокона.

— Ура Его Величеству!

— Бадырей-ним порубил Рыцаря Бездны!

— Гильдия Гермес непобедима!

Их сражение закончилось полной победой. Все непосредственные участники сражения получили в качестве награды повышение характеристик.

Члены Гильдии Гермес радовались. Они понесли значительные потери, но это стоило того, ведь они убили самого Рыцаря Бездны.

Бадырей удовлетворённо улыбался.

Глава 5. Встреча с подчинёнными

— Мы должны бороться. Если мы потеряем север, то нам некуда будет пойти!

— Бороться до самого конца. Мы не можем сдаться.

Игроки стекались во Дворец Земли, чтобы дать бой Империи Хэйвен. Бог Войны Виид вернулся, но они не были уверены в победе.

Конечно, многие люди стали начинать игру именно отсюда.

— Я забыл, где находится моя лачуга. Я могу построить ещё одну лачугу?

— Я вообще не собираюсь беспокоиться о лачуге. Последние дни я просто сплю в переулке.

— Вероятно, по утрам тебя будят ласковые лучи солнца?

— Я думаю, что они лучше будят тех, кто засыпает на холме. Но лично меня на рассвете разбудил дождь.

— В Королевстве Арпен так хорошо. Нас не смогут победить те парни из Гермеса.

— Может, поедим травяную кашу?

— Я никогда не пробовал ничего лучше.

— Это точно. Я недавно съел поганковую кашу и едва не умер.

Независимо от того, были ли они новичками или имели высокий уровень, все северные игроки направлялись к Дворцу Земли.

— За Виида.

— Королевство Арпен — наша родина.

Северные игроки собрались здесь после возвращения Виида. По всем телеканалам говорилось, что Дворец Земли станет решающим местом битвы против Империи Хэйвен.

— Его Величество теперь будет проживать во Дворце Земли. Но ему необходимы большие поставки продовольствия и материалов. Возможно, он захочет, чтобы здесь был рынок?

— Конечно. Я как раз хочу по дешёвке продать различное оружие.

— Тогда я куплю у тебя что-нибудь. Будет славно оказать маленькую помощь Его Величеству.

> Помощь Универсальной Лавке
>
> Пека, житель Королевства Арпен, волнуется по поводу своего будущего из-за вторжения Империи Хэйвен.
>
> В прошлом его часто преследовали монстры,

поскольку после разрушения его родины вся его семья стала бродяжничать.

Но они преодолели все трудности и отыскали короля, любящего искусство и приключения.

Доставляйте различные товары для Пеки во Дворец Земли.

Уровень сложности: E.

Ограничения квеста: вера в Пеку, владельца универсальной лавки.

После того, как Виид призвал армию во Дворец Земли, везде стали появляться квесты по доставке необходимых товаров!

— Его Величество призвал меня. Я прямо сейчас заточу свой меч и пойду на войну!

— Я третий сын из рода Хорадов, и я встану на защиту Королевства Арпен, несмотря на то, что являюсь лишь оруженосцем рыцаря!

Многие жители добровольно шли к Дворцу Земли.

Виид был душой Королевства Арпен, и жители с удовольствием следовали за истинным королем. Это доказывало, что его влияние распространялось по всему королевству.

Кроме того, связанная с искусством профессия короля тоже играла большую роль.

— В Королевстве Хэйвен собрались плохие ребята.

— Да! Сделаем статую Бадырея с огромными ноздрями!

Живописцы и скульпторы повышали патриотизм, создавая работы, настроенные против Империи Хэйвен. Несмотря на то, что творческие профессии казались слабыми, они были движущей силой в борьбе с захватчиками.

Многочисленные люди направлялись во Дворец Земли, когда что-то засверкало в небе, словно бриллиант. Солнечный свет преломлялся в невероятно огромных крыльях, сияя множеством оттенков.

— Оу, что это?

— Посмотрите туда. Вслед за этим светом летят виверны.

— Значит… это Ледяной Дракон, сделанный из чистого льда!

— Ура Королевству Арпен!

Игроки и жители, направляющиеся к Дворцу Земли, подняли руки в приветствии.

Ледяной Дракон и виверны летели высоко в небе.

Среди игроков севера не было никого, кто не знал бы историю развития Виида! Он увеличил свои владения от небольшой деревни Моры до Королевства Арпен при поддержке оживлённых скульптур.

Ледяной Дракон и виверны направлялись во Дворец Земли. На вивернах летели другие оживлённые скульптуры, такие как высший эльф Элтин, варвар Герника и мастер меча Виндекс. Отдельно стоило упомянуть тех, кто летел первым классом — на Виверне-3: Золотой Человек, Цербер и Севиль.

Прямо за ними следовал Феникс, оставляя за собой длинный поток огня. Гигантский хвост из пламени. Воздух стал очень горячим, когда он пролетал мимо.

Из-за их сущности, игроки никак не могли наладить дружеские отношения с некоторыми оживлёнными скульптурами.

— Куо-о-о-о-ох!

После этого с оглушительным треском из леса выбралась Королевская Гидра с 9-ю головами. Королевская Гидра устала в одиночестве охранять границы Королевства Арпен.

— Эй, вторая голова. Какое у тебя хобби?

— Заглатывать монстров целиком.

— Хах, твоё хобби похоже на моё.

— Я седьмая голова, и я увлекаюсь тем же самым.

— Прекратите говорить о еде. Теперь я проголодалась.

— Я также захотела покушать.

После стольких месяцев одиночества, все 9 голов Королевской Гидры стали разговаривать друг с другом. И теперь они общались между собой, направляясь во Дворец Земли.

Ду-ду-ду-ду-ду!

После этого игроки увидели вдали огромное облако пыли.

— Что у нас на этот раз?

— Я не знаю. Но его размеры поражают.

Облако пыли направлялось к Дворцу Земли. Это было бесчисленное стадо рогатого скота.

Умо-о-о-о-о-о!

— Кто твой отец?

— Я не знаю. Но моя мать была влюблена в Жёлтого.

— Моя мать тоже провела ночь с Жёлтым, а потом родила меня и моих сестёр.

Жёлтый вызвал демографический бум в рядах рогатого скота Королевства Арпен. Прекрасная мускулатура и энергичность Жёлтого являлись предметом восхищения всех коров. Стада рогатого скота с хорошей родословной бродили и развивались на всех лугах и холмах королевства.

Потомки Жёлтого направлялись во Дворец Земли. Вскоре стадо рогатого скота накрыла тень пролетающего над ним Небесного Острова Лавиас.

Авианы перемещали свой остров в направлении Дворца Земли. Авианы выглядели милыми, но имели превосходную

боевую силу и легко могли перемещаться на большие расстояния, поэтому многие предпочли выбрать именно эту расу.

Миллионы игроков с Лавиаса летали вокруг и щебетали. Авианов, летящих над сельской местностью, можно было заметить даже ночью, когда все люди ложились спать.

— Все мы и есть Королевство Арпен.

— Это потрясающе!

* * *

Пока его компаньоны заканчивали свои приготовления к охоте, Виид создал несколько скульптур.

— Ваяние Времени!

> Ваяние Времени 3 начального уровня (79 %).
>
> Ваяние Возраста.
>
> Это умение увеличит возраст вашей скульптуры. Иногда благодаря возрасту увеличивается стоимость скульптуры.
>
> Кроме того, этот навык защитит скульптуру от естественных повреждений в течение долгого времени.

— За этот короткий срок я смог поднять навык Ваяния Времени только на один уровень.

Он не стремился создавать шедевры. Как только он заканчивал ваять очередную скульптуру, он тут же применял к ней Ваяние Времени! Скульптуры с возрастом становились более ценными.

Он начал с деревянной утки, нефритовой миски и золотой куклы в виде девочки.

Во Дворце Земли было несколько заполненных материалами складов, к которым король имел свободный доступ. Он должен был заботиться о благополучии и преданности жителей, но роскошь и удовольствия также были привилегией короля!

— Проверить!

> Молодой Короткоклювик.
>
> Статуя очень сердитой птицы.
>
> Работа самого известного скульптора в истории континента.
>
> По неизвестным причинам, год создания скульптуры невозможно определить.
>
> Этой работе, кажется, очень много лет, поэтому она, вероятно, будет довольно популярна среди

коллекционеров старины.

Художественная ценность: 17.

— Хм-м.

Виид понял выгоду Ваяния Времени.

— Я могу продать её как антиквариат.

Лучшее умение для производства поддельных старинных вещей! Он мог наладить массовое производство и продавать поддельные старинные вещи, выдавая их за предметы времён Империи Нифльхейм или воюющего периода.

— Это восхитительная миниатюрная работа.

Пока он создавал скульптуры, к нему прибыли его знакомые.

— Хозяин-ним, я знал, что вы вернётесь в целости и сохранности. Я оттачивал свои навыки владения мечом, преданно ожидая Хозяина-нима. Давайте пойдём и покрошим всех врагов. Враги не смогут избежать моего меча!

Это был рыцарь Севиль, которому он дал жизнь в Джиголасе.

— М-м, да.

Виид не мог не вспомнить о Хестигере, когда увидел потрясающую внешность Севиля. Безупречный подчиненный и идеальный командир.

Но, к сожалению, Севиль был точно таким же, как Хестигер. Красивый, предупредительный и неплохо соображающий тип, пользующийся популярностью у девушек!

— Умо-о-о-о-о-о!

— Вас не было так долго, гол-гол-гол. А я так хотел увидеть вас. Не оставляйте нас больше.

— Гав-гав!

К нему подошли Жёлтый, Золотой Человек и даже Цербер. Золотой Человек ярко сиял, а на его плечах восседали Золотая Птица и Серебряная Птица.

Это был трогательный момент, когда он вновь встретился со своими оживлёнными скульптурами.

— Вы…

Одна сторона рта Виида приподнялась. Он был рад им, но он также чувствовал и раздражение, глядя на них.

— Вы хорошо питались.

— Конечно. Я хорошо кушал, гол-гол!

Оживлённые скульптуры наивно полагали, что он волновался за их пропитание. Они не виделись с ним долгое время, поэтому полагали, что Виид накормит их.

Они почувствовали, что Виид сильно изменился за прошедшее время. Их хозяин был очень рад их видеть.

— Я так и думал. Вы жрали рис, пока я пахал, как проклятый!

— …

— Жёлтый, я сказал тебе заботиться о своём теле, но посмотри на свои ляжки и бока, они заплыли жиром.

Он моментально сокрушил дух Жёлтого!

— Умо-о-о-о-о-о.

Жёлтый сделал большие глаза и невинно заморгал.

— Золотой Человек, ты охотился, чтобы стать сильнее?

— Конечно, гол-гол. Я вообще не вылезал из охотничьих угодий.

Золотой Человек ответил, не моргнув и глазом. В прошлом он погиб, поэтому теперь упорно качался, чтобы не испытать этого снова. Он изучил новые навыки и хотел похвастаться.

— Я освоил несколько новых навыков за время вашего отсутствия. Гол-гол.

— Какие именно?

— Поедание золотой монеты делает меня сильнее на короткий промежуток времени. Моё здоровье также увеличивается, гол-гол-гол.

— Т-только не говори мне, что ты реально использовал его…

— Он довольно неплох. Я постоянно использую его все время охоты.

— Ты действительно хочешь умереть!

Виид был в ярости от своих оживлённых скульптур.

— Где Ледяной Дракон и виверны?

— Они вон там.

Ледяной Дракон и виверны летали возле дворца. Они часто били окна и крушили здания в Море из-за своих больших размеров, из-за чего на них поступали жалобы.

Виид схватился за голову.

— На этих парней действительно нельзя положиться. Они с самого начала доставляют мне кучу неприятностей. Хорошо хоть, что ни один из них не умер в моё отсутствие.

Тут решил высказаться воин Герника.

— Недавно в королевстве обнаружился необычный конь. Меня сильно укачало, когда я держался за его белый рог, потому что с помощью своих крыльев он перемещался очень быстро.

— Неужели? Судя по твоим словам, он должен стоить невероятно дорого!

— Виверна-1 сожрала его.

— Полностью?

— Да, Виверна-1 даже рыгнула после этого, видать отличная была еда.

— …А что насчет Ледяного Дракона?

Тут застенчиво заговорил высший эльф Элтин.

— Ледяной Дракон устроил беспорядок в ботаническом саду. Все травы там стали бесполезны.

— Все?

— Все.

Виид продолжал держаться за голову.

Это походило на сцену из сериала, где президент компании, страдающий повышенным давлением, едва не падает в обморок из-за действий своей семьи или какого-нибудь сотрудника. Этот сериал сейчас был воплощён в реальность.

В это время неподалёку образовалась тёмная аура, и из неё появился Рыцарь Смерти Ван Хок.

— Хозяин!

— Ты… как ты здесь оказался? Разве ты не собирался напасть на Империю Хэйвен в качестве Рыцаря Бездны?

Виид был озадачен. Он был настолько занят созданием скульптур, что не слышал последние новости Версальского Континента.

— Я проиграл.

— О нет, почему ты проиграл так быстро?

— Я хотел восстановить славу Империи Каламор, но был побежден вражеским Императором.

Тело Виида задрожало.

— Рыцарь Бездны считается одним из сильнейших существ нашего времени. Как так получилось, что ты умудрился проиграть за такой короткий срок?

— Там было слишком много врагов.

— Если присутствует много врагов, ты должен использовать партизанскую тактику. Ты должен использовать преимущество в скорости и впечатляющие способности Рыцаря Бездны и Рыцарей Рока! Расскажи подробности. Только не говори мне, что ты пошёл в обычную лобовую атаку? В конце концов, что это было за поле боя, с которого ты не смог даже сбежать?

— Я был в горной долине, противники находились выше меня. Однако я хотел показать им храбрость Рыцарей Каламора.

— …

— Множество рыцарей Империи Каламор беспомощно умирали. Я прикрывал им всем спину.

— Поэтому тебя убили?

— Нет, вы не поняли моих слов. Повторю, что врагов было слишком много.

— Что с твоими подчинёнными?

— Они уничтожены. Нескольким из них удалось сбежать на оккупированные территории, но они не смогут долго там протянуть.

Ван Хок, бывший командующим тёмной армией, в смущении почесал свой череп. Некоторое время Виид просто молчал.

У него были особые отношения со своими оживлёнными скульптурами и Ван Хоком. Они были не просто подчиненными. Их отношения больше напоминали отношения между родителем и детьми.

— Мир ничуть не меняется. И ты, паршивец, тоже.

Виид испытывал чувство огромной печали. На него вываливали одни только плохие новости.

Жёлтый заметил, что его хозяин помрачнел и решил его утешить.

— Умо-о-о-о-о, у меня появилось множество телят. Я говорю это не просто так, ведь мои телята очень мужественные.

— Они настоящие быки от головы до хвоста. Хорошая работа.

— Но они много едят.

— Жёлтый, телята и должны много питаться, чтобы расти большими и сильными. Им нужно быстро вырасти, чтобы их можно было использовать для работы.

— Они поедают зерно с полей Моры…

— …

* * *

Несмотря на все жизненные перипетии, Виид сконцентрировался на массовом производстве старинных скульптур, но сумел поднять Ваяние Времени лишь до 4-го начального уровня.

Это была финальная секретная техника ваяния, поэтому мастерство повышалось довольно медленно. Тогда он собрал своих компаньонов по охоте во Дворце Земли и решил телепортировался с ними в окрестности Пустыни Спокойствия.

Он мог взять с собой оживлённых скульптур, но у него было мало времени, поэтому он выбрал тех, с кем можно было охотиться быстро.

— Это не пустыня.

Питон огляделся вокруг со скептическим выражением на лице.

— И я не слышал, чтобы на севере, рядом с Дворцом Земли, была пустыня. Я не ожидал, что ты приведёшь нас сюда.

— Мы будем охотиться на юге Версальского Континента. Неподалёку от Пустыни Спокойствия.

— Что? Но тогда нам придётся пересечь весь континент. Ты серьёзно?

— Доверься мне.

Юрин нарисовала картину на листке бумаги и использовала Картинную Телепортацию, подарив Питону абсолютно новые ощущения. Когда он оказался на месте, его горло забилось песком, и он был потрясён высокой температурой.

— Здесь действительно горячо. Я могу вдыхать воздух только небольшими глотками.

Сказал человек, который старательно избегал называть своё имя.

Сначала, они решили, что здесь так горячо только от палящего солнца, жарящего сверху, но вскоре почувствовали, что песок под ними также подобен раскалённой электроплите.

«Это преддверие ада. И, вероятно, мне придётся здесь несладко. Виид-ним заставит нас страдать, пока мы не будем на грани смерти».

Пейл без малейших протестов спокойно натягивал свой лук. Виид, являющийся главой их отряда, сказал.

— Ну, это лучше, чем холод.

— …

Он прошёл через многие невзгоды и пришёл к заключению, что хуже холода нет ничего! Жара накладывала штраф, быстро снижающий выносливость, но упорство и устойчивость наоборот быстрее повышались в пустыне.

Безымянный человек обернулся и спросил.

— А где здесь охотничьи угодья? Или мы будем ловить монстров, бродящих по всей пустыне?

— В пустыне принято ориентироваться по созвездиям и выделяющимся деталям ландшафта, таким как оазисы. Так, я вспомнил, где здесь подземелье. Оно не слишком далеко.

Виид указал в направлении безжалостно палящего солнца.

— Это приблизительное направление. Возможно, здесь многое изменилось.

— Когда вы в последний раз были там?

— Я не знаю точной даты, но где-то примерно 500–700 лет назад…

— Разве за это время ландшафт не изменился полностью?

— Ну, это не такое уж и пустынное место. В этой области очень много подземелий.

* * *

— Быстрая поступь льва, бегущего по пустыне!

Благодаря святой магии Альберона они прибыли в охотничьи

угодья всего за 5 минут. Вход в пещеру находился прямо у подножия холма из песка.

В пустыне было много сильных существ, поэтому здесь было хорошее место для охоты. Это было потому, что здесь нужно было преодолевать неблагоприятную окружающую среду, чтобы выжить.

— Мы войдем здесь.

Питон, человек без имени, Пейл, Альберон и Виид без колебаний вошли в пещеру.

Куру-ру-рунг!

В этот момент потолок за ними обрушился и перекрыл вход в подземелье.

Дзынь!

Вы обнаружили Жаркое Подземелье.

Это очень старое подземелье. Упоминания о нём не сохранились ни в памяти людей, ни в книгах.

Уже очень долгое время сюда не ступала нога человека. Или любого другого несчастного существа.

Награда: Слава увеличилась на 698.

Опыт и шанс выпадения предметов удваиваются в течение недели.

Из первого убитого монстра каждого вида выпадет редчайший предмет.

— Это ловушка!

Питон от неожиданности вытащил свой меч, но Виид спокойно сказал.

— В подземельях пустыни очень часто происходит подобное. Вход блокируется, чтобы мы не смогли выйти тем же путём, каким вошли. Здесь несложные тоннели, и мы просто должны будем пройти по прямому коридору, сражаясь с монстрами.

Пейл спокойно задал вопрос.

— А если мы столкнёмся с более сильными, чем мы, монстрами?

— Ну, мы просто должны будем избавиться от них, иначе они избавятся от нас.

Виид уже бывал здесь в качестве правителя пустыни. В то время он нашёл это подземелье, но с тех пор никто не натыкался на него очень долгое время, поэтому подземелье обновилось.

Теперь он мог извлечь выгоду из двойного опыта от монстров.

В прошлом здесь водились гигантские ядовитые скорпионы, поэтому это было достойное охотничье угодье. Они были 500-го уровня, поэтому они ничего не могли сделать высокоуровневому

королю пустыни. Но сейчас уровень охотничьего отряда был 400-м, так что оно идеально подходило для охоты.

Они были людьми, а не оживлёнными скульптурами, поэтому они могли сами о себе позаботиться.

Виид сказал своим товарищам.

— Это борьба за выживание, а вы тут решаете, как бы раскопать себе путь к бегству. Имейте в виду: если кто-то из вас ослабнет или будет в серьезной опасности, я не стану ему помогать. От вас требуется как минимум достойное мастерство в ваших навыках.

— А что будет, если во время боя со мной что-нибудь случится?

— Я найду нового товарища в отряд.

— Мне нравится такое отношение!

— Я пойду первым. Следуйте за мной и будьте осторожны.

И сражение началось!

Виид был знаком с местными монстрами благодаря столкновениям с ними в пустыне, но остальные участники сражались с ними в первый раз.

У гигантского ядовитого скорпиона был твердый, как доспехи, панцирь. Он быстро чередовал атаки, используя то две острых клешни, то жало на хвосте. Если бы кто-то был поражён жалом, то его здоровье уменьшилось бы на 20 000-30 000. Крепкая броня и высокая скорость атак делали его опасным и сложным противником.

С другой стороны, у него, как и у всех, имелись слабые места. Если удар наносился по суставам или щелям между пластинами, то скорпион удивительно легко погибал.

— Сияющий Меч!

Виид пользовался в бою мечом из света.

«Нужно действовать аккуратно. Я не должен ошибаться. Из-за моего уровня, я должен уклоняться от ударов, иначе они могут убить меня».

Он должен был внимательно следить за мощными атаками гигантских ядовитых скорпионов. Виид заранее использовал Разрушение Скульптуры, чтобы увеличить свою выносливость.

Он намеренно не увеличил свою силу или ловкость. Благодаря увеличившейся минимум в 20 раз выносливости, он не уставал, независимо от того, с каким количеством монстров он боролся.

Вы успешно провели непрерывную серию из 8-и ударов.

Гигантский ядовитый скорпион был убит.

Была одержана невероятная победа.

Слава увеличилась на 1.

Вы поставили рекорд по минимальному количеству времени на убийство гигантского ядовитого скорпиона, ваша ловкость увеличивается на 1.

Он видел добычу и съедал её!

— Хе-хе-хе!

Атаки Виида были быстры и точны. Было намного легче проходить это подземелье во второй раз.

И хотя его сила атаки не была такой хорошей, как когда он был императором пустыни, он умело использовал свой прежний опыт, поражая слабые места противников.

Альберон и Пейл находились прямо позади Виида.

— Божьей волей избавляю тебя от яда.

Альберон применял святую магию для нападения на скорпионов, а также для защиты своих товарищей.

Альберон был кандидатом в папы Церкви Фреи. И хотя его сила не могла сравниться со Святым Ахелуном, он был намного сильнее обычных игроков.

Альберон использовал святую магию непрерывно, и каждое заклинание имело несколько эффектов благодаря его праведности. Кроме того, его вера запрещала ему лениться или думать о побеге.

— Проникающая ледяная стрела!

Пейл пустил стрелу в пасть ядовитому скорпиону, и она пронзила того насквозь.

Ту-ту-ту-тунг!

Она прошла сквозь тела 5-и гигантских ядовитых скорпионов подряд.

— Виид-ним!

— Я знаю.

Виид разбивал мечом замороженные тела гигантских ядовитых скорпионов. Он орудовал Демоническим Мечом вместо Красной Звезды — меча, выкованного красным драконом. Из-за свойств Красной Звезды, он использовал его крайне редко, стараясь просто находить уязвимые места монстров во время охоты.

Куа-жа-жанг!

Вы успешно нанесли критический удар.

Замороженный монстр получил максимальное повреждение.

Был нанесён 12-кратный урон.

Монстр был убит.

Боевая слава увеличилась на 1.

Стрелы с ледяной магией были довольно дорогими, но они гарантировали заморозку противника.

Виид, Альберон и Пейл быстро проходили пещеру гигантских ядовитых скорпионов. Скорпионы вылезали из-под земли, выползали из щелей в стенах и спрыгивали вниз с потолка.

Ван Хок и Торидо также были призваны на помощь.

— Хм-м, мне это нравится. Я позабочусь о нём!

Питон запоздало вытащил свой двуручный меч и вступил в бой. Он не стал использовать сложные техники на гигантских ядовитых скорпионах. Он просто сокрушал ядовитых скорпионов своей огромной силой.

Обычный монстр не мог противостоять его двуручному мечу. Несмотря на твердый панцирь, остающийся неповреждённым, внутренности скорпиона получали сильные повреждения.

— Здоровье этого монстра ниже, чем я думал. Хотя, возможно я просто хорошо сражаюсь?

— Не ешь рамен, пока не выпил суп. Это только начало, всё интересное ещё впереди.

Питон потрясённо уставился на гигантских ядовитых скорпионов, полностью покрывающих собой стены, потолок и пол впереди.

«Мы действительно не сможем выбраться из этого подземелья прежним путём. В худшем случае мы будем пойманы в ловушку».

Питон собрался с духом. Он подскакивал к скорпионам и атаковал их при любой удачной возможности. Если он не будет бить гигантских ядовитых скорпионов со всей старательностью, то поплатится за это.

Безымянный человек растворился в тенях. Он внезапно возник позади красного скорпиона и с точностью вонзил кинжал в его брюхо.

Это была типичная тактика убийц, поэтому никто из его товарищей по охоте не удивился. Люди с профессией убийцы пытались как можно лучше скрываться. Они носили в подземельях обычную одежду, поэтому нельзя было сразу определить кто перед тобой: маг, священник, вор или убийца.

Виида не впечатлила скорость людей, которые сопровождали его впервые.

— Слишком медленно. Я зевнул уже второй раз, значит, нам нужно ускориться.

«Что за…»

«Он что, считает это медленным?»

Они шли настолько быстро, что это можно было назвать

пробежкой через подземелье. Они не уделяли времени даже разведке, не говоря уже об отдыхе или спокойной болтовне.

Они просто бросались в самую гущу монстров, а потом шли дальше. Питон и безымянный человек шли позади, стараясь сохранять своё здоровье, выносливость и ману.

Если бы они истощили свою ману, пользуясь умениями широкого радиуса действия, то им бы пришлось вступить в более тесный контакт с полчищами гигантских ядовитых скорпионов.

Каждый раз, когда Виид замедлялся, Пейл поддерживал его стрелами. Монстры заполняли всё пространство, и у них не было времени передохнуть. В этих сражениях опыт и выпадающие предметы текли безостановочно.

Это была тяжелейшая работа с невероятными результатами, но святая магия Альберона делала её ещё более потрясающей. Он ускорил движения их рук и ног, и скорость охоты возросла ещё больше. Их команда постепенно сработалась, и вскоре они прошли всё подземелье.

«Я ошеломлён. До этого я никогда не доверял своим товарищам по группе… Обычно они начинали нервничать в подобных опасных местах с таким количеством монстров. Они начинали думать только о своей безопасности и скорость охоты снижалась».

Питон видел много таких случаев в других охотничьих группах. Если они внезапно натыкались на сильных монстров, то от волнения забывали о большинстве своих навыков. Но в этой группе ни у кого не было проблем с боевым духом.

Несмотря на невероятно опасное подземелье, все сохраняли хладнокровие и сосредоточенность.

«Если так продолжится и дальше, то я действительно смогу стать сильнее и буду быстро поднимать уровни. Если бы в первые годы Королевской Дороги у меня были такие же хорошие товарищи по команде, то сейчас бы я был на 40 уровней выше. Я бы постоянно качался в подземельях».

Он пытался понять причину невероятной скорости охоты Виида. Виид просто входил в опасное место и нападал на всё, что шевелится.

Питон не мог отвлечься от сражения даже на краткое мгновение, поэтому он следил за Виидом только краешком глаза.

Виид наносил удары мечом по головам гигантских ядовитых скорпионов. Гигантские ядовитые скорпионы в глубине пещеры были запуганы его непрерывными атаками. Три или четыре непрерывных атаки по уязвимым точкам приводили к быстрой победе над скорпионами.

Будучи лидером в борьбе против опасных врагов, Виид также

успевал подмечать действия своих товарищей.

Лидер отряда должен был заботиться о максимальной эффективности охоты, поэтому он просто шёл впереди, предоставляя им следовать за ним.

«Я не думаю, что он намного более силён, чем я, но его характеристики блестяще сбалансированы и хорошо развиты. К каждой конкретной ситуации он применяет наиболее подходящие навыки».

Питон был одним из тех, кто проходил квест на Мастера-Воина, а также тем, кто сталкивался с множеством врагов на Версальском Континенте.

Он не мог и предположить, что у скульптора может быть настолько большая сила и выносливость. В зависимости от ситуации, Виид использовал такие секретные техники, как Клонирование Меча, Сияющий Меч и Хераимская техника фехтования.

«Это потрясающая сила правителя пустыни. Он продемонстрировал способности к импровизации и принятию мгновенных решений. Смогу ли я сражаться также как он?»

Питону было трудно сделать окончательный вывод. Он должен был также учитывать эффекты святой магии Альберона.

Иногда Питону приходилось избавляться сразу от нескольких монстров, и он не мог отвлекаться на посторонние вещи.

Однако он никак не мог избавиться от сомнений насчёт Виида.

«Он намного сильнее многих высокоуровневых игроков. Мой уровень 465, поэтому он, возможно, немного выше меня. Ведь, несомненно, он, как скульптор, имеет несколько слабых характеристик. Хотя, скорее всего, он показал ещё не все свои навыки… Ну, мои боевые способности тоже выходят за пределы моего уровня. Нужно внимательней понаблюдать за его боем».

Он использовал малейшую возможность для наблюдения за Виидом. Такие высококлассные игроки Версальского Континента, как Бадырей и Виид, являлись его потенциальными конкурентами.

Поэтому естественно, что он использовал эту возможность, чтобы очень внимательно следить за сражением Виида.

«Я вполне способен убить его, если организую неожиданную засаду. У меня так и чешутся руки. Неужели это действительно вся сила Бога Войны Виида? Или та харизматичная личность, которую я видел по телевизору, ещё не проявилась».

Эти двое мужчин думали одинаково. Они думали, что смогут победить его. Но в настоящее время Виид не проявлял максимум своих способностей.

Он долгое время не мог охотиться должным образом из-за квеста на финальную секретную технику ваяния. Он немного подзабыл, как пользоваться своими навыками, а также потерял много уровней.

Во время его пребывания в пустыне, он обрёл несокрушимую силу, но по возвращении к действительности, он испытал неприятный приступ слабости.

— Теперь мы будем охотиться ещё быстрее. Появится больший риск, поэтому, пожалуйста, заботьтесь о своём здоровье. Монстров станет больше.

— Что… а как же отдых?

— Будем отдыхать после прохождения подземелья, во время движения к следующему охотничьему угодью.

— А ужин?

— Съешь ячменного хлеба по дороге.

Появился человек, скрывающийся в тенях.

— А сколько у нас времени до следующего подземелья?

— 3 минуты.

— …

Спустя 2 часа они достигли середины подземелья и Виид сказал:

— Оу, я вспомнил, что не сказал вам кое-что важное. Пожалуйста, имейте в виду. Здесь неподалёку находится босс 500-го уровня.

— А разве мы не должны избегать подобных монстров?

Задал вопрос безымянный человек. На боссов 500-го уровня обычно охотились только гильдией.

— У него плохой баланс. Он похож на рисовый пирог для праздничных торжеств, который нужно съесть перед основным блюдом. Кстати, у него довольно полезная шкура.

— Но если мы совершим хоть одну ошибку, то нашим жизням будет грозить опасность. Как нам лучше всего подготовиться к сражению?

— Просто не совершайте ошибок. Вы не дети, поэтому каждый из вас должен сам позаботиться о своей жизни.

Пейлу не нужно было ничего объяснять, он был уже полностью готов. Он знал, что при охоте с Виидом нельзя расслабляться ни на минуту.

Пейл чувствовал огромное удовлетворение от невероятно быстрой охоты. Достижение невыполнимых целей вызывало у него чувство радости.

«Это действительно Бог Войны Виид. Хм-м, он столь же удивителен, как о нём говорят. Виид невероятно эффективно проводит охоту. Вероятно, я получу от нахождения с ним большие

выгоды».

«Хех, смерть из тени, убивающая огромного монстра. Обычно, чтобы избавиться от такого существа, мне необходима небольшая группа элитных убийц… Но, так или иначе, с Виидом я достигну успеха в этом деле».

Но вскоре они услышали, как Виид что-то печально бормочет себе под нос.

— Первое выбранное мной подземелье оказалось слишком легким.

— …

— Ну ничего, монстры в следующем подземелье вдвое сильнее, и у них невероятно высокое здоровье. Потерплю ещё немного скуки, так как в следующем подземелье должно быть веселее.

— А какую сложность имеет следующее охотничье угодье?

— Оно подобно уровню жареного риса с кимчи.

Великий Император Виид!

Главным секретом его успеха в квесте на финальную секретную технику ваяния были охотничьи способности Виида и его подчинённых.

Питон и безымянный человек теперь понимали, почему воины пустыни были настолько сильны.

«Хех, он блефует. Наверняка дальше будет не намного сложнее».

«Он просто пытается запугать нас перед боем. Всего лишь хочет заставить нас поволноваться».

А Пейл подумал:

«Я точно умру в ближайшие несколько дней. Как было бы славно, если бы я потерял сознание и очнулся только после того, как охота закончится!»

Глава 6. Мост Алказара

Великобритания, Лондон.

Высшие руководители международных инвестиционных компаний, управляющие недвижимостью и просто богатые люди собрались в одном месте.

Они распоряжались астрономическими суммами денег. Королевская семья с Ближнего Востока, аристократы из Европы, нефтяные магнаты и руководители групп компаний — все они имели различные источники получения денег для своих нужд.

— Следующий вопрос на повестке дня — расширение нашего влияния в главном офисе Компании Юникорн. Вначале хочу сказать, что последняя наша попытка потерпела неудачу.

— Сколько акций мы имеем в настоящее время?

— Мы завладели несколькими счетами и компаниями и в итоге получили 4 %.

— Всего лишь…

Руководители международных инвестиционных компаний тяжко вздохнули. Им некуда было девать деньги. Если они хотели развязать войну, вызвать финансовый кризис или подтолкнуть вперёд экономическое развитие какой-нибудь страны — им это было по плечу.

Тем не менее, они никак не могли повлиять на Компанию Юникорн.

Юникорн полностью владела и получала деньги из виртуальной реальности. Текущая стоимость акций компании постоянно повышалась, а по стабильности развития с ней не могла соперничать никакая другая отрасль промышленности.

Судостроительная промышленность находилась в полном упадке, но Юникорн с помощью развитых технологий продвинула её на 15 лет вперёд. Теперь появились суда с превосходной экономией топлива и скоростью, превосходящей все ныне существующие корабли. Уже через 3–4 года эти вложения должны были окупиться.

Конкурентоспособность морских верфей и буровых нефтяных вышек можно было считать самой высокой в мире. Химикаты, фармацевтические препараты, инновационные материалы, роботы, высокоточное оборудование и прочее. Она интересовалась всеми этими областями.

Её филиалы подняли оборот средств Компании Юникорн, которая контролировала Королевскую Дорогу. Вот почему у всех был неподдельный интерес к Компании Юникорн.

— Акции Юникорн продаются по такой непомерной цене, что невозможно обеспечить контрольный пакет посредством обычной рыночной торговли.

— Что относительно корпоративных облигаций?

— Мы этого не планировали и вряд ли сможем выполнить в будущем. Даже если мы вычислим основные филиалы Юникорна, суммы денег, которую мы имеем, недостаточно, чтобы поглотить их.

— Этого не может быть.

— Вы забыли, что случилось с J.K.I. в прошлом? Мы должны принять неудачу этой финансовой группы в качестве урока. Мы не можем грубо давить на неё.

— Объём финансовых средств, используемый для той операции, просто удивителен.

В прошлом Компанию Юникорн хотели подмять под себя капиталисты.

Если необходимо, политики могли использовать свои связи, чтобы оказать давление на какую-либо компанию, но обширные социальные связи Юникорна означали, что это было невозможно. Кроме того, представители Юникорна тайно скрывались в ведущих банках по всему миру.

Первый раз, когда они заметили давление на себя, был год назад.

Финансовая группа J.K.I. получила 20 % акций Юникорн и попыталась угрожать ей. Чтобы купить такое количество акций, понадобился объём средств, эквивалентный бюджету страны. После получения 20 % акций они объединились с акциями других фондов и с инвестиционными банками, чтобы угрожать фондам Юникорна.

Они упорно боролись, но Юникорн не считала их серьезной угрозой. Однако Компания Юникорн начала полномасштабную контратаку.

Корпоративные клиенты финансовой группы J.K.I. начали уходить от них один за другим, как при цепной реакции. Истории о коррупции и бухгалтерских манипуляциях этой финансовой группы были опубликованы в СМИ, и руководство было отправлено под суд.

Они больше не могли позволить себе бороться с Юникорн, не говоря уже о возвращении к их прежнему состоянию. СМИ продолжали осуждать их, а инвесторы распродали свои фонды, пока они не довели их до банкротства!

J.K.I, имеющая 105-летнюю историю, понесла большие потери в недвижимости и бизнесе. Финансовая группа распалась и была закрыта.

Позже международные инвестиционные потоки исследовались, и они показали явную причастность к этому Компании Юникорн. Как оказалось, Юникорн финансировала расследование через множество своих тайных фондов.

Она изнутри взяла под свой контроль крупнейшие банки, а также повлияла на политиков и журналистов. Большинством транснациональных компаний прямо или косвенно управляла Компания Юникорн.

Даже если они не имели никаких формальных соглашений с Компанией Юникорн, они всё равно находились под её контролем. Множество компаний и людей. Но настоящих акционеров практически нельзя было вычислить, так как они скрывались с помощью различных хитростей.

С тех пор большинство международных инвестиционных банков перехотели давить на Компанию Юникорн.

Чем более опасен фрукт — тем более он сладок. Но они поняли, что с помощью денег невозможно повлиять на эту компанию.

Финансовая группа J.K.I. была полностью закрыта и стала ярким предупреждением для остальных. С тех пор ещё несколько компаний были закрыты Компанией Юникорн. Независимо от того, сколько денег они имели, они не могли устоять перед такой мощью.

Все враждебные действия обнаруживались информационной сетью Юникорн. Они не могли доверять даже своим коллегам.

Капиталисты в Чикаго думали немного по-другому.

«Нет никакого смысла оказывать давление на саму компанию. А раз так, то что там насчёт Королевской Дороги?»

Все были абсолютно точно уверены, что Гильдия Гермес завоюет континент. Она управляла территориями заслуженно, благодаря своим способностям. Она могла устанавливать огромные налоги и своей властью начинать войны.

Королевская Дорога была создана при помощи сверхновых технологий в качестве курорта, где всё человечество могло бы весело проводить свободное время. В настоящее время число игроков увеличивалось невероятными темпами, поэтому Император Империи Хэйвен и всей Королевской Дороги будет получать всё больше влияния.

«Получается, мы должны вложить наши средства в Гильдию Гермес?»

Мощь Гильдии Гермес!

Капиталисты решили инвестировать деньги в Гильдию Гермес и ассигновать в неё много акций. Гильдия Гермес на данный момент управляла огромной Империей Хэйвен, поэтому

это был беспроигрышный вариант. Они уже тайно зарабатывали большие деньги.

Они поняли, насколько прибыльным может стать этот план и решили инвестировать большую сумму, чтобы помочь Гильдии Гермес доминировать над Версальским Континентом. Некоторые крупные инвесторы приветствовали этот план.

Как только Гильдия Гермес объединит Версальский Континент и добьётся устойчивых доходов, будущие перспективы станут очень яркими. Кроме того, некоторые инвесторы видели дополнительные выгоды от того, что Империя Хэйвен получить власть над Версальским Континентом.

Деньги помогли бы упрочить их положение в Королевской Дороге.

Хотя лидеры Гильдии Гермес дали положительный ответ, на Гильдию Гермес наложили определенные обязательства.

С самого начала, их цель — завоевать Версальский Континент — всегда была тесно связана с деньгами.

Гильдия Гермес заранее предугадала, что у Королевской Дороги будет всемирная популярность вне зависимости от возрастов и стран. Они начали играть раньше, чем другие, и многое вложили, чтобы достичь объединения континента.

Отдельные члены гильдии, получившие большие инвестиции, легко могли заработать целое состояние. Но даже после объединения континента они всё ещё обязаны были продолжить управление континентом.

* * *

Первый Меч, Второй Меч и Третий Меч.

Они возглавили каждый своё войско и встретились в Замке Пато.

Замок Пато был построен Империей Хэйвен после вторжения на Равнины Рупой. Используя рабов, они построили каменный замок, из которого могли контролировать реку и равнины Рупой.

Первый Меч восседал на чёрном быке на холме со стороны заходящего солнца.

— Наша цель — то место.

— Что ж, он довольно большой.

Второй Меч, Третий Меч, Четвёртый Меч и Пятый Меч также находились на быках.

Широкие плечи, толстая шея и превосходный пресс! Ученики позади них источали угрожающий вид. Игроки часто с криками убегали от них, случайно увидев на горной тропе или в тёмном

переулке.

— Сегодня мы позаботиться о них. Все вперёд!

— Да! Последуем за Учителем-нимом!

Они вели себя как рыцари Королевства Арпен.

В действительности, они просто считали борьбу против монстров скучной.

— К-кияху!

— Уруа-руа-руа!

Первый Меч повёл в атаку 505 быков, находящихся за ним!

В поединках их нельзя было назвать глупыми. Несмотря на то, что они умирали от голода, питаясь одним только хлебом, или на то, что опрометчиво бросались на дракона.

«Они будут готовы к нашему нападению».

«Те парни скоро придут в движение».

Они учились, постигая стратегию и тактику. С раннего возраста многих из них ругали родители и учителя.

«Они заметили нас».

Первый Меч, являющийся командиром, что-то почувствовал.

— Появился Враг!

— Подготовиться к дальнему бою!

И не удивительно, ведь на стенах Замка Пато появились 2000 лучников, одновременно натягивающих свои луки!

— Просто прорываемся вперёд.

Первый Меч дал команду быкам позади себя. Они уже мчались на полном ходу, поэтому было поздно пытаться избежать обстрела.

Вместо этого, ученики заставили быков бежать ещё более стремительно.

— Залп!

Сью-сью-сью-сью-сьюк!

Усиленные стальные стрелы понеслись со стен Замка Пато.

Среди лучников были те, кто улучшил свою профессию до «снайпера». Мощь их выстрелов во время войны была огромна, так как они могли пробивать доспехи и щиты.

Обычным игрокам иногда не нравились доспехи или щиты. Те, кто не обладал профессией рыцаря, не носили доспехов, считая их неудобными и снижающими физическую силу.

Полный боевой доспех был дорогим и трудным в изготовлении. Доспехи стоили несколько тысяч золотых, и это не считая того, что если их повредят во время боя, то стоимость ремонта будет также очень высокой.

Поэтому лёгкие и кожаные доспехи были любимой целью снайперов.

— Все, используем Клонирование Меча!

Первый Меч дал команду во время скачки на быке.

— Клонирование Меча!

Секретная техника меча. Умение, способное произвести до 40 клонов.

— Куа-ха-хап!

Первый Меч, инструкторы и ученики произвели примерно по 10–30 клонов каждый.

Клоны не скакали на быках, а бежали на своих ногах, поэтому в одно мгновение из ниоткуда возникла многочисленная армия!

Несущиеся стрелы в основном попадали в клонов.

— Невероятно!

— Монстры!

Снайперы испугались и стали пускать стрелы просто наугад. Некоторые ученики были поражены и упали на землю. Но остальные продолжали двигаться вперёд.

— Те парни дошли до 2-й линии обороны. Откройте ворота и пошлите им навстречу рыцарей!

Деревянные ворота, временно установленные в Замке Пато, широко раскрылись. Из них появились 3000 элитных рыцарей.

Они являлись регулярными рыцарями Империи Хэйвен и рвались уничтожить 500 членов подразделения Каши, Убивающей Без Раздумий.

Д-ду-у-у-у-у-у-у!

Рыцари начали разгон от ворот, поскольку задул боевой рог. Рыцари носили полные боевые доспехи.

Они направились к подразделению Каши, Убивающей Без Раздумий.

— Какие-то неизвестные ублюдки. Мы покажем им, что происходит, когда нарываешься на Гильдию Гермес.

Рыцари Барит являлись элитными войсками, выигравшими множество сражений. Они сыграли основную роль во время завоевания Королевства Каламор. Их сила увеличивалась от длительности разбега.

У рыцарей, принадлежащих Гильдии Гермес, была давно испытанная тактика нападения. Обычно враги пугались при появлении Рыцарей Барит и разворачивались, пытаясь сбежать. В этот самый момент они и использовали свою мощь, чтобы топтать и рубить врагов.

Первый Меч спокойно сказал.

— Эй, все.

— Да, Учитель-ним.

— Приготовьтесь к дальней атаке!

В то же время Первый Меч вытащил лук. Он просто игнорировал летящие от Замка Пато стрелы. Стрелы могли быть

опасны, если поражали тело, но он считал их просто забавной вещью в сражениях! После приказа Первого Меча, все инструкторы и ученики достали свои луки.

Охотясь и путешествуя, они приобрели множество различных луков, от арбалетов до длинных луков. К сожалению, их клоны могли носить только мечи.

— Залп!

Они без разбора начали стрелять по рыцарям! Они пускали первые подвернувшиеся под руку стрелы, не глядя, что именно попадается в их рюкзаках. В редких случаях им попадались стрелы со свойствами льда, огня или ветра.

— Кьеок!

— Щиты!

Рыцари Барит заблокировали стрелы своими щитами. Некоторые лошади пали, и рыцари на них получили ошеломление от падения.

— Поднять копья и подготовиться к столкновению… куаак!

Выкрикнувший команду игрок Рыцарей Барит был удивлён.

Как только атака с применением стрел была закончена, подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий было уже совсем близко. Рыцари убрали щиты, но тут же заметили, что в них летят топоры.

Топоры, стрелы и копья.

Первый Меч, инструкторы и ученики сменили оружие в зависимости от своего настроения, и начали бросать его!

Это был традиционный стиль боя воинов пустыни. Тяжелые доспехи были неудобны и снижали эффективность атак различными типами оружия.

Фактически, рыцари, будучи дворянами, уважали только меч и копьё, и не любили пользоваться другим оружием.

— О-остановите их!

Рыцари Барит занервничали, увидев летящие в них топоры и копья. У них был совершенно отличающийся от стрел вес. Если бы топор отскочил от щита, то это могло бы навредить рыцарям, находящимся поблизости.

Когда подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий достигло рыцарей, строй тех ребят уже находился в беспорядке.

— Рубите и грабьте их!

— Й-и-ит!

Второй Меч, Третий Меч и все остальные последовали за Первым Мечом.

— Меч, Рассекающий Что Угодно!

Лошади, люди, щиты и доспехи разрезались от одного удара их мечей. Если удар был успешен, то он наносил в 55 раз больше

урана врагам. Это была непобедимая техника, но при неправильном использовании она ломала оружие и наносила серьёзные травмы владельцу.

Атакующее умение Первого Меча было опасно, но инструкторы смело использовали его.

Рыцари, не знающие этого обстоятельства, принимали на себя огромную силу этой атаки и погибали.

— Ке-хе-хех, мясо!

— Нужно ли мне вообще есть или спать?

— Ж-женщины. Они смотрят на нас. Как круто!

— Это и есть жизнь. Все, атакуйте, мы добьёмся успеха!

Клоны также мчались на рыцарей, и у них также был навык владения мечом. Первый Меч, инструкторы и ученики рубили своими мечами рыцарей.

— Эти парни…

Рыцари были подобны дворянам Империи Хэйвен. Высокие честь и гордость Рыцарей Барит были растоптаны подразделением Каши, Убивающей Без Раздумий.

Командующему Банромелу и игрокам Гильдии Гермес, находящимся на стенах Замка Пато, было больше не до смеха.

— Эти парни обладают значительной силой. Рыцари Барит слабые по сравнению с ними.

— Мы должны вступить в бой, прежде чем это станет более опасным для Рыцарей Барит.

— Немедленно выступаем.

Восемь отрядов рыцарей вышли на Равнины Рупой. Они были частью 5-го конного подразделения Имперских Рыцарей.

Они не могли позволить Рыцарям Барит полностью погибнуть под ударами подразделения Каши, Убивающей Без Раздумий.

— В бой!

Атака рыцарей началась. Рыцари Банромела носили красные доспехи, горящие жарким пламенем. Магические свойства доспехов позволяли этому пламени гореть вечно.

Тяжёлая пехота вышла из ворот и присоединилась к Рыцарям Барит. На стены было выставлено больше снайперов. Вначале они рассматривали противников как легкие мишени и позволяли им близко подходить.

Первый Меч, инструкторы и ученики были окружены рыцарями! Это были элитные воины Империи Хэйвен. Они боялись, что подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий сбежит, поэтому поспешно окружили их.

Снайперы на стене пускали стрелы прямо в подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий.

— Кьеок!

Стрела попала в плечо Второго Меча.

— Второй.

— Я в порядке, Учитель-ним.

— Ты не ранен?

— Учитель-ним безумен, если считает, что я могу быть ранен чем-то вроде этого.

Первый Меч почувствовал удовлетворение.

Это было поле битвы. Это было место, где материализовались его мечты. Империя Хэйвен окружила их, чтобы пресечь любую попытку к бегству, но у него не было намерения бежать.

— Слушайте все.

— Да!

— Давайте просто от души насладимся этим.

— С удовольствием!

Первый Меч, инструкторы и ученики бросились на постоянно прибывающих рыцарей и солдат.

Когда они ворвались в ряды тяжёлой пехоты и рыцарей, в их спины стали выпускать стрелы. Несмотря на то, что у них было невыгодное положение, они с энтузиазмом сражались на этом поле битвы.

Каждую секунду умирало по 10–20 учеников. Они не могли противостоять ударам со всех сторон.

И в конечном счёте, единственным выжившим остался Пятый Меч! Он прожил дольше всех благодаря жертвам других инструкторов и учеников.

6000 рыцарей Империи Хэйвен были убиты, пытаясь уничтожить подразделение Каши, Убивающей Без Раздумий. Им пришлось нелегко из-за безжалостных атак Первого Меча и остальных инструкторов и учеников.

Банромел взошёл на стену.

Снайперы и копейщики нацелились на последнего оставшегося в живых противника — Пятого Меча.

— Последний воин, хочешь ли ты сказать что-нибудь перед смертью?

Спросил со стены Банромел. Он хотел избежать прямого противостояния с подразделением Каши, Убивающей Без Раздумий.

Тем не менее, он не мог оставить в живых Пятого Меча.

Пятый Меч просто от души рассмеялся.

— Как забавно. Позже мы снова придём к вам подраться!

* * *

В крупнейших городах Империи Хэйвен игроки Гильдии Гермес собрались ужинать.

— Слава Империи Хэйвен будет жить вечно!

— Ура Империи Хэйвен!

Гильдия, бросившая половину своих сил против Рыцаря Бездны Ван Хока, отмечала это крупное событие. Простые игроки легко согласились присоединиться к великой битве и показали свою мощь в Долине Кокона.

Приключения Виида показали его стремление всегда идти вперёд, но Гильдия Гермес в этой сокрушительной победе показала внушительную силу своих высокоуровневых игроков. Действия Гильдии Гермес передавались по телевидению, поэтому никто не мог сомневаться в этом.

Из-за поражения Рыцаря Бездны, деятельность повстанцев в Империи Хэйвен была внезапно прекращена.

— Каждый клочок земли должен принадлежать Империи Хэйвен.

— Королевства Каламор больше нет. Скоро они полностью привыкнут к господству Империи Хэйвен. Это даёт хорошие деловые перспективы.

Отношение жителей к Империи Хэйвен в этой области полностью изменилось.

Проблема с Рыцарем Бездны была устранена, поэтому Гильдия Гермес решила, что это отличный знак.

* * *

Высокоуровневых игроков Империи Хэйвен позвали на банкет в императорский дворец. Там было неограниченное количество самого прекрасного бренди с Острова Ипия.

Даже лордам Гильдии Гермес не разрешили присутствовать на этом банкете, если они не достигли 440-го уровня.

— Теперь остался только север.

— Есть ещё восток и юг. Церковь Эмбиню значительно уменьшилась, поэтому я очень жажду заполучить восток и юг.

— Не беспокойтесь. После поражения северян, восток и юг легко сдадутся в наши руки.

Королевство Розенхейм и Королевство Брент восстановились после разрушения Церкви Эмбиню. Разрушенный дворец был восстановлен, а местные жители возвратились к своим делам.

Замок Серабург, который ранее был занят Церковью Эмбиню, использовался многими игроками для перемещения между севером и востоком.

Церковь Эмбиню так и не смогла продвинуться на юг. Религией воинов пустыни являлись сверкающее солнце и песок.

Благодаря приключению Виида в южной пустыне, оазисы с городами теперь были целью Империи Хэйвен. Воины пустыни суровы, но они не смогут противостоять могущественной армии.

Гильдия Гермес имела огромные аппетиты и хотела расширить свою территорию за счёт лесов эльфов и территорий гномов на Центральном Континенте.

Королевство людей собиралось править повсюду.

Этот результат был достигнут благодаря астрономической сумме налогов, которые они собирали. Драгоценности и золотые украшения накапливались в Императорском Дворце Империи Хэйвен каждый день.

Горстка высокоуровневых игроков наблюдала за тем, как Бадырей и Лафей спокойно разговаривают друг с другом.

— Но мы же совершенно точно выиграем войну на севере? Мы не имеем резервов, чтобы послать ещё больше войск на север.

— Репутация Виида появилась не на пустом месте. Если он неожиданно контратакует, то Гильдию Гермес могут ждать серьёзные потери.

— Инцидент в Джиголасе доставил всем нам огромную головную боль.

Люди закивали. Они не могли легко одолеть Виида. Конечно, он их раздражал, но они не считали его настолько страшным.

Виид мог возрождаться подобно сорняку, но Гильдия Гермес всё равно сможет сокрушить его. Как яйцо не могло разрушить неприступную крепость, так и он не мог победить Империю Хэйвен, имеющую сильную экономическую мощь и военную власть.

Один из высокоуровневых игроков рассмеялся.

Пенатул! Он входит в список 300 лучших людей Версальского Континента.

— Лафей сказал кое-что после поражения Рыцаря Бездны. Нет никакого способа, при котором мы можем проиграть войну на севере.

— Это означает…

— Я не знаю, что он планирует, но Лафей не произнёс бы такие слова, не будучи полностью уверенным в них.

Гильдия Гермес признавала, что Бадырей был их стержнем. Однако у них не было никаких сомнений, когда дело доходило до способностей Лафея руководить гильдией.

Лафей должен был разработать какие-нибудь планы, чтобы быть уверенным в победе над севером. И когда Дворец Земли будет завоёван, у Виида больше не останется сил, чтобы

противостоять им.

Версальский Континент тут же перейдёт в руки дворян Империи Хэйвен.

* * *

Войска северной экспедиции Империи Хэйвен.

Армия продвигалась к Дворцу Земли. Река Пешил была покрыта утренним туманом. Огромный мост соединял берега реки.

Это архитектурное сооружение стало самым большим потрясением для Гильдии Гермес с начала вторжения на север.

Центральный Континент был экономически более богатым, но там было гораздо сложнее создать что-либо подобное. Это требовало больших денег, рабочей силы и времени.

— Когда мы пересечём эту реку, то уже сможем увидеть Дворец Земли.

— Война заканчивается… у нас должна быть высокая мораль. Особенно после побед на юге Северного континента.

— У солдат должно быть достаточное время для отдыха.

Командующие Гильдии Гермес полностью подготовили армию к неожиданностям после того, как Виид появился во Дворце Земли.

Солдатам дали передохнуть, чтобы выпустить накопленную усталость, а в то время пришли новые поставки из Империи Хэйвен.

Конница и рыцари даже использовали камни маны, чтобы купить одноразовые волшебные предметы. Они не часто использовались, потому что были слишком дороги для предметов, которые можно было использовать только один раз.

Несмотря на желание немедленно вступить в бой, оставалось ещё полдня до цели. Однако они были полностью готовы к сокрушающей победе над Виидом и Дворцом Земли.

Любой командир мечтал о командовании огромной и мощной армией. Благородные рыцари в Королевской Дороге могли приказать своим солдатам без раздумий броситься на врага.

Конечно, людям было нелегко добиться хороших результатов в крупномасштабных сражениях между королевствами. Несмотря на это, были случаи, когда люди становились широко известными благодаря своим успехам на поле боя.

Командующие и рыцари, появляющиеся на телевидении, повышали свою известность. Но никакой опытный командующий

не мог полагаться на одну только силу армии.

Победу в войнах могла гарантировать верная тактика. Командующий мог легко перебить многочисленный отряд противника малым числом воинов.

— Кроме того, будущее сражение с Виидом не будет походить на борьбу с Рыцарем Бездны.

Лидеры чувствовали большую важность предстоящего сражения.

— На этот раз наша очередь быть героями.

После того, как сражение с Рыцарем Бездны закончилось, северная армия вторжения продвигалась без остановки. Они убивали членов Культа Травяной Каши, роящихся вокруг них как мухи, пока не достигли Моста Алказара.

— Если бы здесь не было этого моста, то нам пришлось бы возвращаться. Я так рад. Превосходно развитая сеть дорог и является достоинством севера.

— Прикажите солдатам прибавить шаг. Мы должны достигнуть Дворца Земли к завтрашнему вечеру и с утра уже начать полноценную осаду.

— Осадные орудия должны быть собраны, а солдаты должны хорошо отдохнуть за ночь. Учитывая лидерские навыки Виида, у солдат должна быть максимальная мораль.

— Через несколько дней мы будем пировать во Дворце Земли.

Командующие послали разведку через Мост Алказара. Мост был достаточно широк, чтобы позволить повозкам разойтись в обоих направлениях.

Разведывательный отряд проехал до конца моста и возвратился для отчёта.

— Чисто. Здесь вообще нет ни одного врага.

— А в реке?

Был шанс, что северные игроки устроили засаду в реке.

— Она чистая и прозрачная. Единственными живыми существами в ней являются красивые рыбки.

— Хорошо. Тогда сначала пойдет 2-е подразделение.

— Я пойду впереди и буду проверять местность.

2-е подразделение состояло из пехоты и магов и предназначалось для защиты. Они должны были перейти на другой берег и окопаться там для охраны остальной части армии.

Вскоре после прохода 2-го подразделения, преодолевать мост начала и основная армия.

— 1-е подразделение повезёт военное имущество.

— Сначала через мост пойдут повозки с продовольствием.

Бесчисленное количество товаров для завоевания севера было переправлено на другой берег. Товары были подготовлены для

войны против Виида, поэтому 1-му подразделению потребовалось много времени, чтобы перевезти их.

Десятки воинов сидели в повозках или шли рядом с ними. Игроки Гильдии Гермес, сидящие на лошадях или повозках, восхищались видом реки с Моста Алказара.

— Этот мост пересекает гигантскую по ширине реку. В Королевстве Арпен есть нечто такое, чего нет во всей Империи Хэйвен.

— Я думаю так же. Этот мост довольно удобен, продолжителен и качественно сделан. Без этого моста людям, едущим на север и с севера, прошлось бы сильно страдать.

— Хорошо, что мы можем воспользоваться им. Независимо от того, насколько хороши их дороги или инфраструктура, слабаки не имеют права извлекать выгоду из него. Если их военная мощь слишком слаба, то они будут лишены своей собственности.

— Ху-ху-ху, нам определённо повезло оказаться в Гильдии Гермес.

Игроки Гильдии Гермес привыкли извлекать выгоду из того, что были сильнее, чем все остальные. Эта сила, в конечном счете, использовалась бы для захвата и контроля всего Версальского Континента.

— Здесь даже на колоннах вырезаны превосходные художественные образы. От них просто невозможно оторвать глаз.

— Позже я просто обязан купить землю недалеко отсюда. Благодаря торговле между Центральным и Северным Континентом, эта область быстро разовьётся.

— Я собираюсь потратить деньги, заработанные с грабежей, на открытие магазина одежды.

Игроки смотрели на огни Деревни Юселин и воображали своё сладкое будущее после завоевания.

Дзынь!

Вы пересекли Мост Алказара.

Мост Алказара построен Королевством Арпен и соединяет берега реки Пешил.

Вся накопленная в пути усталость полностью исчезает.

Выносливость увеличивается на 30 %; вы можете сражаться безостановочно в течение длительного времени; шанс устать во время тяжелой работы уменьшается в течение одних суток.

На вас накладывается умение Быстрый Шаг.

Скорость передвижения не будет падать в течение 3 дней.

Лошади будут максимально эффективными в течение недели.

Благодаря пересечению уникального сооружения, ловкость навсегда увеличивается на 2.

Мост Алказара — одна из достопримечательностей Северного Континента.

Если вы поедете в другое королевство, то сможете получить аудиенцию у дворян, чтобы рассказать им об этом удивительном месте.

— Охх, серьёзно?

— Это невероятно круто.

Игроки Гильдии Гермес наполнились великим восхищением.

Мост Алказара являлся Великим Зданием. Общая стоимость строительства составляла 8,5 миллионов золотых, и архитекторы строили его в течение 4 месяцев.

— Позже мы станем сами владеть этим мостом.

— Я действительно не смог бы уничтожить сооружение, в которое кто-то вложил столько тяжелого труда.

Игроки Гильдии Гермес, пересёкшие мост, в благоговении садились на землю. Основная часть армии еще не прошла. Им требовалось значительное количество времени, чтобы пересечь реку.

— Но если бы мост разрушился, это было бы удивительное зрелище.

— Ты идиот, этот мост не может разрушиться. Это же Великое Здание.

— Я считаю так же.

Ку-ку-ку-ку-кунг.

В этот момент со стороны моста раздался громкий скрежещущий звук.

— Ч-что?

Взгляды болтающих игроков Гильдии Гермес направились к Мосту Алказара. Они были потрясены неожиданным звуком, но больше ничего не произошло.

— Мне что, послышалось?

— Нет, я уверен, что тоже слышал это.

— И я слышал. Это было похоже на звук камней, трущихся друг об друга.

— Какой-то дурак сломал повозку?

— Это не стоит нашего внимания. Я собираюсь вздремнуть, так что разбудите меня, если произойдёт что-нибудь действительно интересное.

Игроки снова начали болтать, но через минуту

оглушительный шум раздался вновь.

— Кажется, он исходит от моста.

— Мост поёт?

— Это захватывающе. Великое Здание способно на подобные вещи.

Игроки наблюдали за Мостом Алказара. Эта же самая мысль появилась у всех смотрящих на него.

Обычно на огромные сооружения абсолютно нельзя было как-то повлиять извне. Они были прочными и внушительными, как холмы или горы. И никакой человек в здравом уме не мог предположить о его разрушении.

На опорных колоннах, стоящих в реке, начали появляться трещины, а стальные конструкции, соединяющие их, начали рваться.

На реке Пешил поднялись большие волны. Войска с ужасом смотрели на Мост Алказара, начавший сильно трястись. Высокие волны бились об опоры моста, и он начал рушиться.

— Аа-а-а! Помогите!

Повозки, перевозящие товары, а также войска, схватившиеся за оружие, падали в воду. И через некоторое время весь Мост Алказара обрушился в реку.

— Что за…

— …

Игроки Гильдии Гермес, безопасно пересёкшие мост или только собирающиеся это сделать, не могли поверить своим глазам и принять реальность происходящего.

— Почему он так внезапно разрушился?

— Может, во всём виновато некачественное строительство?

Игроки не могли понять, как такое могло произойти в такой короткий срок.

Командиры, не успевшие пересечь реку, получили отчёты о потерях.

— В реку упало 7-е подразделение рыцарей, 38 000 лучников и товары приблизительно на 6 дней боевых действий…

— Огромные потери.

— Но это не катастрофично. Мы получаем много поставок товаров.

Империя Хэйвен провела более 2-х миллионов воинов через реку Порос на север. Несмотря на ожесточённое сопротивление севера, потери от разрушения моста могли быть восполнены.

Упавшие в реку игроки Гильдии Гермес, уплывут вниз по течению, а потом вернуться назад.

Тем не менее, этого было достаточно, чтобы заставить командующих войсками сильно забеспокоиться.

— Я не знаю, как сообщить об этом гильдии.

— Это только вопрос времени, когда им станет известно о наших потерях. Мы должны особо отметить, что не могли заранее предсказать этого.

— Если мы хотим быть оправданными, то должны поторопиться и разрушить Дворец Земли.

Несмотря на потерю лишь 150 000 воинов Империи Хэйвен и 2000 игроков Гильдии Гермес, ситуация была тяжелой и серьёзной.

Вы были отсечены от основной части армии северного вторжения.

Солдаты, увидевшие бедствие, сильно потрясены.

Мораль уменьшается на 45 %.

Дисциплина временно снижается на 22 %.

Дисциплина и мораль являлись ключевыми факторами на войне.

Если дисциплина была низкой, то солдаты неохотно следовали приказам командира, а низкая мораль снижала эффективность сражения.

— Как так-то? Как теперь основная армия переправится сюда?

— Может, нам самим нужно переплыть обратно?

Пересёкшие мост и лениво наблюдавшие за переправой Игроки Гильдии Гермес внезапно вскочили.

С самого прибытия на север они одерживали лишь подавляющие победы. Они уничтожали всех жителей деревень, независимо от того, кто там был.

Фактически, если бы не тот факт, что лидеры гильдии хотели управлять севером, воины разрушили бы здесь абсолютно всё.

— Да, я чувствую беспокойство.

— Конечно, как считаете, не появятся ли сейчас враги? Возможно, они сейчас придут.

— Да, возможно…

Игроки нервно переговаривались.

На равнинах неподалёку началось движение.

— Уа-а-а-а-а-а! Мост действительно рухнул.

— Давайте отомстим Гильдии Гермес.

— Вперёд! Они застряли там! Я Токкунг, член Поганковой Каши. Я буду сражаться до тех пор, пока у меня не кончатся силы!

— Токкунг умер уже 7 раз, но всё же он вернулся!

— Токкунг-ним, пожалуйста будьте внимательны. В прошлый раз я чуть не умер из-за вас!

Члены Культа Травяной Каши продолжали умирать! Но, несмотря на полосу неудач, они упорствовали в своей борьбе.

Они не опускали рук, не имея возможностей победить захватчиков. Гильдия Гермес и Империя Хэйвен были сильны, но северных игроков это не останавливало.

По Культу Травяной Каши ходили различные высказывания.

— Не ешьте, если вы проиграли, ешьте, только если достигните победы, либо когда вы погибли.

— Жизнь похожа на миску Поганковой Каши. Если вы не съедите её сегодня, то съедите её завтра.

— Храбрость рождается из самой проблемы. Вы не сможете поесть, если проиграете, но поедите, если победите или погибнете.

— Не уходите, пока не усвоите это.

Подразделение Поганковой Каши являлось ядром Культа Травяной Каши. Их смерть сигнализировала о начале сражения!

Кроме того, игроки севера ели травяную кашу три раза в день, и перед приёмом пищи восхваляли Королевство Арпен и Виида. Естественно, они испытывали ненависть к Гильдии Гермес.

— Те парни приближаются к нам. Они слабы, но наша ситуация довольно паршива.

— Значит, обрушение моста было запланировано?

— Конечно не… это же было случайностью?

Лица подразделения Поганковой Каши и игроков Королевства Арпен, стоящих в авангарде, говорили об обратном.

— Мы наконец-то добрались.

— Наступил момент, которого мы так ждали. Сегодня будет день мести!

У рыцарей-игроков Королевства Арпен были высокая честь и близость с жителями. Они легко получали квесты, связанные с развитием королевства, и имели неплохие шансы получить общественные достижения.

Многие наслаждались своими привилегиями и развивались вместе с солдатами Королевства Арпен. Чем больше становилось королевство, тем больше рыцари получали выгод. Но если бы они потеряли всю свою Честь, то им бы начислили огромный штраф и их боевой дух был бы снижен.

Кроме обязательного участия в зачистках монстров и на войне, у них были и другие обязательства.

Торговцы, ремесленники, а также другие боевые профессии могли уезжать из королевства, но рыцари, которые поклялись в преданности королю, должны были оставаться верными своей родине. В общем, рыцари были обязаны повиноваться своему королю и королевству.

Несмотря на вторжение в Королевство Арпен, Виид не

позволил им участвовать в войне. Виид обладал непререкаемой властью над военными, поэтому рыцари не вступили в бой за своё королевство.

Хотя игроки-рыцари могли сами распоряжаться своей жизнью, простым солдатам оставалось лишь негодовать внутри себя.

Один рыцарь, вошедший в подземелье с сотней солдат для зачистки его от монстров, мог быстро увеличить свою мощь. Прокачка неразвитой в Королевстве Арпен военной мощи была очень важна.

Но некоторые рыцари больше не могли терпеть этого и шли в бой.

— Эти ошибки природы бегут на нас? Их судьба заранее предрешена.

— Их навыки не могут дотянуться даже до моих ног.

Гильдия Гермес рассмеялась, когда появились их враги. Их мораль снизилась, но до этого они всегда побеждали подобных противников.

Но пыли на равнинах поднималось всё больше!

— Давайте одержим победу над Империей Хэйвен!

Деревня Юселин полностью опустела, поскольку все игроки выбежали из неё. Эта тактика никогда не менялась. Все стремились добиться победы над врагами.

Море, состоящее из членов Культа Травяной Каши, начало своё нападение.

Союн также была среди рыцарей и членов Поганковой Каши.

— Пс-с, пс-с, спрячься позади меня.

— Есть ли смысл бороться? Вы в любом случае не сможете их убить.

— Я просто хочу оказывать любую помощь. Поэтому мои друзья могут гордиться мной.

Союн вступила в подразделение Каши из Ростков Бамбука, чтобы сражаться против Империи Хэйвен.

«Кажется, ситуация неблагоприятная».

«Это не то сражение, к которому я привык. Я просто должен убить 1000 из них».

«Они слабы. Но я не смогу справиться сразу со всеми этими парнями».

Некоторые игроки Гильдии Гермес, имеющие много опыта в войнах, побежали к песчаному берегу. Они сняли свои доспехи и поплыли через реку.

Но они не знали, что члены Культа Травяной Каши находились также и в глубокой реке.

Под водой засели подразделения Каши из Моллюсков и Каши

из Морских Водорослей! Они держали в руках гарпуны и поджидали добычу.

Группа игроков также устроила засаду ниже по течению реки Пешил.

— Многие из тех парней доберутся сюда, правильно?

— Конечно. Информация от того человека не может быть подвергнута сомнению.

Тёмные Геймеры.

Тёмные Геймеры толпой прибыли сюда из-за информации, полученной по почте на их сайте.

Анонимный человек посоветовал им прийти сегодня на реку Пешил. Если они это сделают, то смогут легко поохотиться на игроков Гильдии Гермес.

Обычно анонимным постам не доверяли, но это сообщение было особенным.

Анонимный игрок, который написал его, уже очень долгое время состоял в рядах Тёмных Геймеров и имел особое прозвище.

Золотой Жук.

Он всегда давал наводки на возможное получение дорогого оружия или драгоценностей.

— У меня есть информация о хорошем охотничьем угодье. Там будет много чего ценного… а также отряд плохих парней. Я очень не люблю конкурентов.

— Они подобны большой пицце.

— Я готов купить некоторое количество керамики. Не возвращайтесь с одним лишь оружием. Заберите с тобой также керамику. Если вы пойдете на рынок и зайдёте в глухой переулок, то кое-кто купит её у вас. Однако покупатель заметит, если кто-нибудь из вас захочет провести с ним нечестную сделку.

От него поступал непрекращающийся поток информации о деньгах и предметах для людей, которые этим интересовались.

Он отвечал на все вопросы, связанные со стоимостью чего-либо. Время от времени он исправлял неверную информацию, объясняя причины изменения цены.

В частности, он очень хорошо определял постоянно меняющийся курс цены на медь. Он знал точные цены экипировки, драгоценных металлов и произведений искусства.

Он мешал многим игрокам обманывать клиентов. Поэтому рейтинг этого человека в Союзе Тёмных Геймеров продолжал подниматься, и они очень доверяли ему.

— Если вы сегодня не появитесь ниже по течению реки Пешил, то будете жалеть об этом целый год.

Это сообщение передалось по секретной почте Тёмных Геймеров, которую могли читать только 10 % самых

высокопоставленных участников.

— Мы можем доверять этому сообщению, раз оно от Золотого Жука. Даже если он обманет нас, это не будет нам ничего стоить.

— Когда дело доходит до денег, этот парень надёжнее, чем моя мать.

Таким образом, 600 самых высокоуровневых Тёмных Геймеров ждали свою добычу ниже по течению.

— Там что-то есть!

— Там куча людей. Это реально джекпот!

Глава 7. Подразделение Небесной Каши

Виид охотился в течение последних двух часов.

«В любом случае, это не соответствует моим ожиданиям. Какой смысл в этих сражениях?»

«Здесь действительно много монстров. Он нашёл подобное место, значит, у него действительно имеются энциклопедические знания об охотничьих угодьях».

Спустя 5 часов с начала охоты.

«Эох, здесь действительно опасно. Я мужественно схватился с врагами и выжил лишь благодаря священнику. Разве это уже не перебор?»

«Здесь опасно из-за свойств монстров… но убийца действительно может выжить где угодно».

Спустя 9 часов с начала охоты.

«Я чуть не погиб два раза подряд. Эти охотничьи угодья не похожи на прямой тоннель, как в метро, как он умудряется водить нас по ним? Я хочу отдохнуть. Моя усталость существенно повысилась. Мой двуручный меч стал слишком тяжёлым. Разве в прошлый раз мы не отдыхали по истечении этого же времени?»

«Это первый раз, когда я посвящаю охоте так много времени. У меня кружится голова. Убийства? Я сыт ими по горло. Я просто бездумно размахиваю кинжалом вокруг себя».

Спустя 13 часов с начала охоты.

«Состав нашего охотничьего отряда. Каждый человек выполняет свою работу, словно машина. Машина. До этого времени я жил по-настоящему комфортно и счастливо».

«Какая ещё охота? Профессия убийцы действительно полезна для общества и достойна уважения. Кто я? Где я?»

Они двигались из подземелья в подземелье, сражаясь с монстрами. Битвы с монстрами стали для них простой физической работой.

Питон и человек без имени постоянно упрашивали.

— Давайте устроим короткий привал.

— Мы должны расслабиться и поговорить, чтобы укрепить наше взаимодействие.

Виид каждый раз небрежно отвечал.

— Мы найдем удобное место для привала после зачистки подземелья.

— Точно?

— Что ж, давайте немного повысим скорость.

— …На той стороне должно быть действительно хорошо.

Они охотились ещё в течение 2 часов. Они полностью обессилели от убийства монстров.

До сих пор их выносливость и усталость не достигли фатального значения только благодаря святой магии Альберона. Как только их выносливости восстанавливалась до 20 %, они тащились в следующее подземелье. Они впервые начали чувствовать ненависть к бодрящей святой магии.

Питон и безымянный человек сидели на земле с лицами, покрытыми потом.

— Теперь у меня действительно нет другого выбора, кроме как помереть. Моего здоровья почти не осталось.

— Ты пострадал. Но ты всё ещё жив. Представь, что если ты не продолжишь, то не сможешь выучиться в престижном университете и получить Нобелевскую премию.

— Это не шутка. Мы превзошли человеческие возможности.

Виид не сидел на земле. У него всё ещё осталось много выносливости благодаря Разрушению Скульптуры.

Люди чувствовали себя морально выжатыми после длительного сражения. Но это не относилось к Вииду. Вырезание скульптур могло увеличить восстановление его здоровья и маны.

— Здесь сыро и темно. Следующее подземелье очень приятное. Вы сможете отдохнуть там.

Питон и безымянный человек не хотели вставать. Они были заняты, придумывая в своих головах оправдания.

— Разве Вы не хотите поесть и поспать в удобном месте? Честно заработанный отдых будет похож на мёд после трудной охоты.

— Ккуунг.

Эти двое мужчин через силу задвигали своими телами при мысли о продолжительном отдыхе. И они добрались до следующего подземелья.

В некоторых местах сюда проникали солнечные лучи из пустыни и образовывали яркие места с нанесённым сверху песком. Это было похоже на пляж жарким летом.

Питон и безымянный человек уселись на эти песчаные островки среди скал.

— Ах да, я забыл сообщить вам важную информацию… Что ж, скажу её сейчас.

— Что такое?

— В этом подземелье обитают монстры, которые живут большими семьями. Здесь есть неиссякаемые источники воды и добыча на любой вкус.

— Но?

Питон не хотел разговаривать. Они могли поговорить с ним после полноценного отдыха и сна! Они были сыты по горло бесполезными разговорами Виида о монстрах.

— Но у них есть исключительное свойство.

— Исключительное?

— Они невероятно сильно ненавидят незваных гостей. А благодаря их высокому интеллекту…

Ка-анг! Ка-анг! Ка-анг!

Громкие звуки начали раздаваться из глубины подземелья.

— …чтобы пойти и разобраться с нарушителями собирается целое племя.

Питон и человек без имени увидели множество синих монстров, заполнивших подземелье. Отдых закончился, и началось сражение!

После этого подземелья они продолжали охотиться, охотиться и снова охотиться на монстров.

«Я был обманут».

«Он — дьявол».

Пока все монстры не будут перебиты, у них не было никакой возможности прилечь. После сражения, длившегося несколько часов, они без сил повалились на землю.

— Я больше не могу этого делать!

— Я нуждаюсь в перерыве. Мы же люди!

Эти двое мужчин объявили забастовку. Даже при том, что это был сам Виид, они были полны решимости не продолжать охоту.

— Это печально. Следующее охотничье угодье не настолько трудное.

— Правда это или нет, я всё равно сделаю перерыв, а затем уйду.

Питон устал от охоты. Независимо от того, насколько интересно это было, он чувствовал себя усталым. Виид охотился чрезвычайно эффективно с помощью до автоматизма отработанных движений.

— Тогда увидимся в Море.

— Прощайте. Позже в Море… эм-м?

Питон начал говорить, но тут кое-что вспомнил. Это место было где-то в южной пустыне. А Мора была в центре севера.

Эти двое мужчин пристально посмотрели на Виида, кто, казалось, смеялся. Это сильно походило на смех дьявола.

— Ты знаешь обратный путь к Море?

— Я не знаю. К сожалению, я не знаю даже, где находится это самое место.

— Самый близкий путь до города составляет где-то 10 дней по пустыне в том направлении. По пути вам не встретится

никакой воды, поэтому вы должны будете идти аккуратно, сохраняя вашу воду.

— Я умру от жажды, если я не доберусь до города за 10 дней?

— Солнце жарит очень сильно. Идя по горячему песку пустыни, вы будете чувствовать, как горят ваши ступни. Монстры, блуждающие вокруг… будут постоянно атаковать вас.

— …

— И это было несколько сотен лет назад, поэтому я не могу гарантировать, что город всё ещё там. Так или иначе, если вы будете достаточно удачливы, чтобы найти город и пересечь пустыню, то, в конечном итоге, вы доберётесь до Моры. В общем, до свидания. Увидимся в Море.

Дьявольская угроза!

Они не могли возвратиться, и вынуждены были продолжить участвовать в охоте. Угроза Виида была проста, подобно словам матери, имеющей дело с непослушными детьми.

— Жестокий и хитрый…

Питон задался вопросом, была ли вся эта затея с переносом их в южную пустыню — способом заманить их в ловушку. Многоходовый план по переносу их в отдаленную область пустыни заставил всё его тело покрыться мурашками.

— Разве не легче продолжить охоту? Охота поднимет ваши умения и опыт. Также вы сможете приобрести трофеи.

Они не чувствовали к себе много сочувствия, но не хотели идти по раскалённой пустыне. Поэтому, несмотря на моральную и физическую усталость, они продолжили пробежку по охотничьим угодьям. Их глаза слипались, а изо рта капала слюна, но они держались.

Питон подумал, что Виид не тот, кто привык получать команды от других.

«Он не человек. Он всё её продолжает активно двигаться».

«Мое тело постепенно приспосабливается к этому».

Они, наконец, начали понимать, почему люди мечтали о лидерстве Виида. Было ли они его товарищами или подчиненными, он выжимал из них всё, пока они не приспосабливались и не вырастали. Они продолжили эту многострадальную охоту, поскольку Виид безудержно продвигался вперёд.

«Я понимаю, что Альберон, священник и кандидат в папы, следует за Виидом из-за его вклада в церковь и прошлых взаимоотношений, но почему это делает Пейл? Почему он так спокоен?»

«Лучник Пейл находится в том же положении, что и мы. Почему он никогда не жалуется на такую охоту?»

Питон и безымянный человек хотели, чтобы Пейл присоединился к их групповой забастовке. Пейл являлся лучником с невероятными навыками.

Они были заинтересованы в том, чтобы Пейл встал на их сторону и тоже сопротивлялся Вииду, так как его действия были очень эффективными. Однако они оба покачали головами в тот момент, когда увидели лицо Пейла.

«Это будет ошибкой. Он уже вошёл во вкус».

«Видимо, у этого человека бесконечная сила воли…»

* * *

— Победа!

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

— Ура всем северным игрокам!

— Куа-а! Мы дали тем парням из Империи Хэйвен то, что они давно заслуживали.

Полная победа на реке Пешил!

С помощью внутреннего чата членов Культа Травяной Каши, игроки поздравляли друг друга во всех уголках севера.

— Это может быть поспешная надежда, но неужели мы действительно сможем отразить вторжение Империи Хэйвен?

— Если соберётся весь север, то мы сможем остановить их.

Местные игроки испытывали тёплые чувства к Королевству Арпен и участвовали в войне.

После серии поражений, Культ Травяной Каши решил, что Империя Хэйвен действительно сильна.

Игроки, мигрировавшие с Центрального Континента, прямо или косвенно знали о мощи Империи Хэйвен. Но, несмотря на то, что война затрагивала весь север, половина игроков всё ещё жили, будто ничего не происходит.

Но зато в войне могли участвовать новички, только присоединившиеся к Королевской Дороге, и не имеющие боевых профессий, а также члены Культа Травяной Каши.

И…

— Пияк! Я считаю, что мне нужно присоединиться к войне.

— С-сажак-жак!

— Разделимся по отрядам, ко-ко-ко!

Небесный Остров Лавиас.

Авианы также присоединились к Культу Травяной Каши. Хотя многие обычные игроки посещали Лавиас, у игроков, являющихся авианами, была серьезная загвоздка.

— Даже если мы, авианы, присоединимся к Культу Травяной Каши, к какому подразделению мы будем причисляться?

— Форма клювов авианов делает приём пищи затруднительным, поэтому, что же нам выбрать? Присоединение к любому имеющемуся подразделению будет… сумасшествием.

— Разве авианы не могут зарегистрировать новое подразделение, присоединившись к Культу Травяной Каши? Разве это не так же просто, как съесть земляного червяка?

Авианы обитали над континентом. Они могли свободно перемещаться по всему континенту, и не были ограничены даже морем.

В первое время многие авианы решали перелететь море, в итоге теряя силы, падали и тонули. Их так манил полёт, что им не нравилось садиться на землю.

Они были счастливы, наблюдая восход солнца или ночное небо. Если они находили остров или риф, то с удовольствием ловили там рыбу.

Однако без какой-либо поддержки они погибали в открытом море. В то время как молодые авианы умирали, старшие находили стабильный маршрут полёта или отдыхали на мачтах судов. Матросы с этих кораблей бросали им рыбу.

Игроки-авианы, счастливо живущие на севере, были готовы присоединиться к войне с Империей Хэйвен. Культура и дух Культа Травяной Каши в Королевстве Арпен казались им сказкой.

Тысячи авианов сидели на ветках вокруг главной площади Лавиаса. Также они были в небе. Благодаря свойствам авианов, они могли использовать крылья, чтобы некоторое время оставаться в воздухе.

— Мы — гордые авианы Лавиаса, тви-ит, тви-ит!

— Травяная Каша!

— Мы боремся за справедливость и заботимся о слабых.

— Травяная Каша!

— Мы атакуем врагов своими крепкими когтями и острыми клювами, наши чудесные крылья принесут нам победу.

— Травяная Каша!

— Теперь, мы создадим новое боевое подразделение. Наше имя будет подразделение Небесной Каши!

— Травяная Каша! Травяная Каша!

Создание подразделения Небесной Каши! Это было новое боевое подразделение, которое могло доминировать как на земле, так и на небе.

Авианы могли быстро перемещаться на большие расстояния и их не останавливали стены крепостей. Их крылья обладали отличной манёвренностью, и они раздражали лучников и магов,

оставляя тех далеко позади.

Но авианы также знали о своих расовых слабостях. Авианы были способны к воздушному бою и были чрезвычайно полезны на войне. Они быстро летали по воздуху, поэтому их было трудно поразить с земли.

Однако если стрелы попадали в авианов, это означало верную смерть. У них была значительная слабость в поединках. Так как их раса не могла носить доспехов, их защита была очень низкой.

Клювы авианов не могли пробить металлические доспехи, поэтому бронированные солдаты были неуязвимы для них. Но взамен этого им могло хватить лишь полсекунды, чтобы несколько раз клюнуть противника.

Конечно, авианы легко могли использовать луки во время сражений.

Но приближаясь на дистанцию поражения врагов стрелами, они подвергли себя опасности от дальнобойных атак магов.

Дальние атаки, такие как огненный шар, удар молнии и ледяная стрела, были очень эффективны для сбивания авианов.

Полёты в небе являлись сложной задачей, поэтому при поражении крыльев, они падали на землю.

— Я только 40-го уровня… змеи для меня ещё слишком опасны, поэтому я их не ем.

— Я ещё даже не вылетал за пределы гнезда. Моя скорость очень низкая, потому что я только что вылупился из яйца.

— Я выбрал расу авиан, чтобы преодолеть свою боязнь высоты. Я боюсь, что могу сойти с ума, летая по небу.

Те, кто присоединился к авианам, сомневались в своих будущих успехах на войне. Однако эти слабости скоро были преодолены, поскольку к ним присоединились игроки-люди.

— Вы можете вообще не вступать в открытый бой. Вам нужно просто перенести нас во вражеский лагерь!

— Мы сбросим вас на врага. Вам будет намного легче бороться непосредственно в рядах противника.

— Что ж, я не забочусь о своей жизни. Если я умру, это будет вполне нормально. Я же член подразделения Поганковой Каши.

Северные игроки объединились с авианами.

Несмотря на то, что они были ограничены дальностью атак вражеских магов, авианы были очень сильны и могли нанести значительный ущерб в сражении. Кроме того, они могли преодолеть любые вражеские защитные укрепления.

Преисполненное храбростью подразделение Небесной Каши было создано.

* * *

Инцидент, произошедший на реке Пешил, оказал значительное психологическое давление на Гильдию Гермес.

Новость была получена во время банкета по поводу победы над Рыцарем Бездны.

Инцидент нанёс существенный ущерб гордости Империи Хэйвен.

— Это неприятно. Плохой инцидент произошёл в неподходящее время.

Лафей мягко сказал это лидерам гильдии. До сих пор Лафей не сделал ни одной ошибки, руководя Гильдией Гермес.

Конечно, невозможно было предугадать действия всех людей. Даже если имелись некоторые потери, гильдия, в конечном счете, должна была достигнуть успеха и различных выгод.

Влияние Лафея на гильдию было абсолютным. Бадырей был в центре всех военных операций гильдии, но Лафей был тем, кто направлял их всех.

Это немного беспокоило, потому что многие люди разделились между Бадыреем и Лафеем. Если бы когда-нибудь между этими двумя лидерами возникли разногласия, то Гильдия Гермес распалась бы.

Но Бадырей и Лафей слишком хорошо знали это.

Бадырей походил на сверкающее солнце. Без тьмы солнце не светило бы. Лафей возглавлял гильдию, чтобы иметь большую власть. Они были нужны друг другу, поэтому массовое разделение никогда не произошло бы.

Конечно, всегда была небольшая вероятность, что два человека могут стать друг к другу врагами.

Но то, что Королевская Дорога была слишком тесной для двух жаждущих абсолютной власти людей — это был факт. В Королевской Дороге мог быть только один Император.

Однако приток всё большего количества игроков поднял бы их могущество до небес. Преждевременное разделение ослабило бы власть Гильдии Гермес в Империи Хэйвен, вместо того, чтобы вызвать более стабильное господство.

Лафей и Бадырей договорились и стали уважать друг друга.

«Он не глуп. В подталкивании его к вершине есть свои преимущества. Как только он станет Императором…»

«Он более умён, чем я. Гильдия Гермес не смогла бы быстро возвыситься без Лафея. Если Лафей уйдёт, Гильдия ослабнет. Он знает слабые места гильдии, поэтому если он присоединится к кому-то другому… это будет опасно».

В этом мире было невозможно слепо доверять людям. Самое

незначительное искушение могло заставить их почувствовать, что на другой стороне лучше. Эти два человека знали мысли друг друга, и поэтому они не предали бы друг друга.

И нынешняя Гильдия Гермес стала огромной. Невозможно было даже предположить сумму инвестиций в неё!

Гильдия Гермес в будущем могла бы получить астрономическую сумму денег от инвестиционных предложений и от самой Королевской Дороги.

— Они действительно это предложили?

— Конечно.

— Я никогда не думал об этом. Так много денег… это довольно фантастично.

— Я предполагал, что подобное предложение поступит, с тех пор как Гильдия Гермес выросла. Я ожидал примерно такой же суммы.

— Ты примешь его?

— У меня нет претензий к этой сумме денег. Но нельзя сразу хватать то, что тебе протягивают в руках. Лучше продолжить переговоры, чтобы сделать их ещё более благоприятными для нас.

— Лучше принять предложение, прежде чем они передумают.

— Я рассмотрел этот вариант.

Бадырей, Лафей и основные лидеры не могли отклонить подобное предложение.

Соблазн больших денег. Они знали ценность 1-го миллиарда, и даже 2-х миллиардов вон, но не могли вообразить себе предложенной суммы. Она была на абсолютно другом уровне. Их ситуация могла улучшиться благодаря таким деньгам, поэтому они нервничали из-за этих переговоров.

Сумма и условия договора были теми вещами, на которые Лафей, Бадырей и основные лидеры обратили внимание.

— Но архитекторы совершили грандиозное крушение.

— Мы не проиграем в этой войне. Конечно, это нельзя считать поражением, но…

Обычные игроки Гильдии Гермес были заняты обсуждением неожиданного инцидента. Среди них шла дискуссия об отправке дополнительных войск на север.

Однако лидеры созвали встречу, чтобы определить свою политику.

Инцидент произошёл очень неожиданно. Огромное количество людей и товаров было отправлено на север.

Они желали прекрасной победы, но Лафей и лидеры были слишком горды, чтобы послать дополнительные войска. Если бы они послали на север больше войск, то игроки Гильдии Гермес могли почувствовать себя более неуверенно.

Кроме того, чтобы пересечь реку Пешил, армии требовалось всего лишь несколько дней.

— Это поможет нам предвидеть действия врагов в будущем, так что с другой стороны, мы получили полезный опыт.

— Информация — гордость Гильдии Гермес, но наши люди рассеяны по всему северу. Поэтому, некоторые детали можно узнать через нашу сеть.

— Я интересуюсь информацией об архитекторах.

— Архитекторы… они бесполезны в войне. Если они посмеют вторгнуться в Империю Хэйвен, то не устоят против наших крепостей.

Лидеры рассмотрели свой план относительно войны на севере и пришли к выводу, что это будет верная победа. Виид был сложной для предсказаний переменной, но разница в их мощи была слишком большой.

Выживание и война, естественно, отличались друг от друга. Было бы не настолько легко одолеть их мощную армию. Лидеры также подготовили способ для ослабления нынешней мощи севера.

Лафей принял решение насчёт войны на севере.

— Война с Виидом произойдёт в самые ближайшие дни. И нас невозможно будет победить. Мы одержим полную победу в войне, поскольку Королевство Арпен падёт. Тогда Северный Континент попадёт под нашу власть.

* * *

— До сих пор мы имеем 890 убитых членов подразделения Каши из Ростков Бамбука.

— Но разве члены Каши из Ростков Бамбука не бесполезны?

— Их уровни низки, но они имеют особое влияние, особенно такие не боевые профессии как шахтёры и торговцы.

— Тогда они пригодятся. Что относительно ситуации с подразделением Поганковой Каши?

— Запрос на убийство людей 350 уровня был выполнен. Предварительный показатель успеха высок, так как было убито 2,000 человек.

— Подразделения Каши из Мармелада и Каши из Желудя всё ещё продолжают работать, поскольку они поддерживают информационную безопасность.

Империя Хэйвен преуспела в распространении своей информационной сети на севере.

Они продолжали собирать информацию и проводить

операции с помощью теней. Информация могла использоваться Гильдией Гермес для увеличения репутации игроков, прогресса в квестах и сборе сведений о других людях. Во многих отношениях это была прибыльная профессия, поскольку гильдии обещали им различные товары и деньги.

Империя Хэйвен получила подробные сведения о ключевых фигурах севера, что могло помочь в его завоевании.

— Но как это может помочь нам в войне против севера?

— Кажется, наши лидеры уже подготавливаются к своему будущему господству на севере, после того, как он будет завоёван. Если во власти встанут подчинённые Империи Хэйвен, местные жители не смогут организовать серьёзного сопротивления.

— Но это всё ещё не остановит восстание.

— Мятежники будут сразу же подавлены армией. В первую очередь, важно получить как можно больше информации о ключевых лидерах, находящихся во Дворце Земли.

— Но во Дворце Земли Виид…

— У нас уже есть отряды убийц Гильдии Гермес, проникшие во Дворец Земли. Как только начнётся война, их целью станет Виид.

Гильдия Гермес планировала убить Виида, как только во Дворце Земли начнётся сражение. Будет ли война выиграна или проиграна, в любом случае лучше было удостовериться, что Виид не сбежал.

Все хорошо знали о превосходных навыках выживания Виида. Виид преуспел в своём квесте на финальную секретную технику ваяния и теперь был помехой их планам относительно севера.

Гильдия Гермес решила нанять несколько профессиональных убийц, чтобы позаботиться о Вииде во время войны.

Империя Хэйвен посчитала, что смерть Виида теперь гарантирована.

* * *

— Ху-ху-ху.

В то время пока Виид охотился в подземельях, он получил новость об успехе операции на реке Пешил.

Манауэ, наблюдавший за рекой из таверны в Деревне Юселин, послал ему шёпот.

— Послушайте, я только что услышал кое-какие хорошие новости.

— Что такое?

Спросил Питон, отдыхавший на земле. Он не обладал непоколебимой выносливостью Виида и был полностью истощён.

Они были утомленными, потому что несколько раз находились на грани смерти от монстров, когда рядом не было Виида.

Разрушение Скульптуры повысило его характеристику Выносливости, поэтому он даже не запыхался. Чтобы спасти своих товарищей он отчаянно сражался в окружении монстров.

Питон и человек без имени почувствовали недомогание, когда увидели дьявольскую улыбку Виида.

— Армия Империи Хэйвен понесла огромный ущерб на реке Пешил.

— Ох, мои поздравления.

— Хорошие новости.

Питон и безымянный человек восприняли новость довольно небрежно. Сейчас их не волновала Гильдия Гермес и Империя Хэйвен. У них были некоторые трения с ними на Центральном Континенте.

Но сейчас они не могли понять, почему их тошнит каждый раз, когда они смотрят на лицо Виида.

Виид широко улыбнулся и сказал.

— Им будет нелегко пересечь реку Пешил. Теперь мы сможем охотиться ещё несколько лишних дней.

Усталые лица троих человек стали ещё более бледными.

Питон, безымянный человек и Пейл не были готовы к такому повороту. Лишь Пейлу удалось хоть что-то проговорить.

— Тогда нам полагается немного времени на отдых…

— Я мечтал о такой возможности. Теперь мы сможем зачистить абсолютно все подземелья пустыни.

— …

Виид лишь подгонял своих товарищей к прохождению остальных подземелий. Подземелья в пустыне оказались лучше, чем шведский стол, заставленный мясом!

В нескольких сложных подземельях он вызвал Ван Хока с Торидо, а также он использовал Призыв Скульптуры для переноса Жёлтого и Золотого Человека. Их свойства как нельзя лучше подходили для подземелий.

Но с этого времени, у них появилось щедрое количество времени на отдых между охотой. Благодаря святой магии Альберона и потреблению восхитительной пищи, выносливость могла не снижаться очень долго. В пустыне было особенно важно следить за выносливостью и усталостью.

— Хорошо покушайте. Устроим перерыв в течение 3-х часов. Съешьте свою еду и с комфортом поспите.

После слов Виида они все упали прямо там, где стояли. Пейл, не задумываясь, присоединился к несчастной компании Питона и безымянного человека.

— Наконец-то мы можем расслабиться на 3 часа.

— Я скажу вам вот что. Я уже не уверен, является ли это уловкой или действительно приятным отдыхом.

— Возможно, ему иногда нужен сон. Он же человек.

В то время как эти трое болтали, Виид достал свой Нож Скульптора. Необходимые материалы всегда были вокруг него, в данном случае он выбрал песок.

Он использовал песок пустыни для создания прочной скульптуры, а потом состарил её. Скульптура из песка немного скрошилась из-за эффектов Ваяния Времени.

> Абсолютный Король.
>
> Скульптура великого короля пустыни.
>
> Все племена, обитающие в пустыне, будут поклоняться этой скульптуре.
>
> Художественная Ценность: 54.

— Что ж, это место хорошо подходит для создания моей скульптуры, значит, я могу продолжить создавать здесь скульптуры. Но как же выглядят мои подчиненные?

Он попытался вспомнить лица Воина-1, Воина-2, и прочих, но не смог. Он уже так к ним привык, что не обращал внимания на внешний вид!

После окончания отдыха Виид использовал их для навыка Разрушения Скульптуры. Он безостановочно вырезал и подправлял скульптуры во время перерывов. Его вынужденные помощники по охоте смотрели на него с удивлением.

Так прошёл один день, а за ним и второй.

Не считая еды, туалета и четырехчасового сна в реальности, он потратил всё это время на охоту в Королевской Дороге, ваяние и прокачку своего профессионального мастерства.

Даже когда его товарищи не охотились, он не видел никаких причин отдыхать. Ваяние Времени могло сыграть решающую роль на войне, поэтому было важно поднять его как можно больше.

Но уровень финальной секретной техники ваяния очень медленно полз вверх.

— Мне нужно приложить все свои силы. Для того чтобы творческие навыки расцвели, нужен тяжёлый труд! Если я поднапрягусь сегодня, то уменьшу количество времени, требуемого для достижения моей цели.

* * *

А на севере армия Империи Хэйвен изо всех сил пыталась пересечь реку Пешил. Если бы они решили обойти реку Пешил, то должны были бы возвратиться назад на огромное расстояние.

— Мы обложим её тысячами огромных плотов. Потребуется всего день, чтобы все войска перешли по ним на другой берег реки.

Командующие армией приняли решение. Они послали свои войска рубить толстые деревья, чтобы соорудить из них плоты для пересечения реки. Они считали, что для могущественных рыцарей не составит труда порубить деревья для постройки плотов.

— Я думал, что здесь находится лес…

— Нет, где ты видел деревья на скалах?

Рыцари, отправившиеся рубить деревья, были потрясены. Многочисленные леса, которые они проходили прежде, исчезли. Остались только едва заметные следы в тех местах, где раньше росли деревья.

— Это странно… давайте осмотримся вокруг.

Рыцари начали поиски. И после длительного времени, они, наконец, смогли найти деревья. Деревья перемещались прямо на своих корнях, будто это были ноги.

Это была работа эльфов! Игроки-эльфы с севера перемещали деревья.

— Вот они! Убейте эльфов и сообщите об этом основной армии!

Северная армия вторжения потратила на вырубку деревьев больше времени, чем планировала. В конце концов, им потребовались пять дней, чтобы перетащить древесину и собрать плоты.

Однако они не смогли сразу же пересечь реку.

Дождь и ветер заставили реку раздуваться, и им пришлось ждать ещё полдня.

— Это какой-то…

— Нас преследует неудача.

Игроки Гильдии Гермес глядели на небо с негодованием. Они не подумали о доставке водонепроницаемых палаток, поэтому солдаты насквозь промокли.

— Мораль солдат упадёт.

— Я больше обеспокоен различными заболеваниями среди них.

Командующие испытывали необычные ощущения, возглавляя армию солдат. Командование тысячами солдат в попытке

завоевать королевство. И это не считая прилива гордости и чести от завоевания севера.

После разрушения Моста Алказара и незначительных проблем, затронувших армию, терпение командующих находилось на грани.

Дождь кончился, и небо стало абсолютно безоблачным.

Плоты Империи Хэйвен раскинулись по реке Пешил. Северные игроки отчаянно пытались остановить их, но элитные лучники и маги гарантировали безопасную переправу.

После 2–3 сражений, они закрепились на противоположном берегу и перебрались туда.

Из-за неблагоприятного ландшафта, они понесли потери в 80 000 воинов, но в итоге вся армия и повозки пересекли реку.

Глава 8. Квест Великого Императора

Благодаря охоте в пустыне, Виид поднял свой уровень до 422-го.

Это был невероятно быстрый рост, ведь он извлёк выгоду из двойного опыта первого прохождения подземелий, а также благодаря бешеной охоте.

Ваяние Времени достигло 6-го начального уровня. Он не мог добиться этого, пока не сделал 3 скульптуры-шедевра.

— Хм-м, это умение действительно поднимается очень медленно.

Было нелегко посвящать себя скульптурам, одновременно возвращая свои потерянные уровни.

— Будет хорошо, если за свои труды я получу большое вознаграждение.

Иногда они посещали процветающие города возле оазисов и рек, чтобы продать добытые трофеи.

— Вы принесли много хороших вещей. Я с удовольствием передам их воинам.

— За какую цену вы готовы купить это ожерелье, сделанное из слоновой кости?

— Это слоновая кость, поэтому я дам вам примерно 800 золотых.

— В таком случае, прибавьте ещё 200 золотых. Я уже обработал его.

— Это действительно тонкая ручная работа. Я признаю, что ваша цена правильна. Давайте продолжим наши торговые отношения в будущем.

Виид по-дружески относился к продавцам из городов пустыни. У процветающих городов пустыни была абсолютно другая культура в отличие от городов Центрального и Северного Континентов.

Вокруг ходили сильные воины, обнажённые по пояс. Вода, табак и предметы искусства были роскошью на их рынках.

Виид в прошлом оставил несколько скульптур в городах пустыни, и они всё ещё остались неповрежденными. Следы Империи Палос всё ещё сохранились. Различные ценности, награбленные на Центральном Континенте, продавались за звонкую монету.

— Население увеличивается, но имеются ограничения по росту экономики.

Виид вздохнул во время прогулки по городу пустыни. Он с надеждой ожидал развития областей пустыни за множество

прошедших лет.

Однако из-за природы пустыни, здесь не было хороших условий для создания ферм или шахт. К тому же города можно было строить только рядом с оазисами и реками.

Прошёдший в прошлом дождь сделал пустыню плодородной, но почти вся та вода успела высохнуть. Многие земли и города были оставлены и превратились в руины.

Зерновые культуры не росли здесь, и такую еду как рис, пшеница и ячмень приходилось завозить извне. Зато кочевники специализировались на разведении овец и верблюдов.

На рынке можно было заметить следы Империи Палос, но эти товары были не слишком дорогими.

— Здесь трудно жить. Присутствует типичная проблема безработицы среди молодежи. Воинам пустыни приходится охотиться, чтобы заработать денег. Им остаётся только работа наёмниками.

Он слушал бесчисленные истории, во время прогулок по городам пустыни.

— Вы интересуетесь сокровищами Империи Палос? Вы сможете узнать кое-какую информацию о них за 2000 золотых.

Сокровища империи!

Питон и безымянный человек заинтересовались, но Виид и Пейл не обратили на это внимания. Они знали, что сокровища Империи Палос захоронены где-то на севере. Проблема была лишь в поиске сокровищ и определении их стоимости. Прямо сейчас на севере находились люди, выкапывающие эти сокровища.

— Ух-х, Великий Император пустыни Виид. Дети пустыни растут, слушая легенды о нём каждый день. Моя мать рассказывала мне о нём каждую ночь.

— Что именно?

Виид захотел узнать, изменилась ли за это время его репутация.

— Великий Император пустыни — это человек, при котором проливалась кровь. Он оставил нас после того, как возвысил пустыню над всем континентом. Он основал Империю Палос, и то время мы называем Золотым Веком пустыни.

— Действительно выдающийся человек.

У Виида была удовлетворённая улыбка, когда он гулял по городам пустыни. Слушать похвалы о себе было не так уж плохо. Мало кто из игроков посещал города пустыни.

Благодаря изменению истории, южная пустыня стала более процветающей, нежели другие области. Несмотря на то, что совсем рядом с ней находился Центральный Континент, климат

там был менее жарким.

В этом месте нельзя было заметить игроков с более низким уровнем, чем у охотничьего отряда Виида. Но время от времени, они могли увидеть других игроков.

Было нелегко достигнуть городов возле Пустыни Спокойствия. Из-за трудностей пути сюда добирались только авантюристы и воины высокого уровня.

— Вы похожи на довольно опытных авантюристов. Разве вы не хотели бы найти скрытые сокровища, покоящиеся в пустыне? Это совсем не сложно. И нет никакого риска для жизни.

Старые жители города иногда обращались к Виду. Они предлагали квест на поиск наследства Виида из его прошлой жизни в пустыне.

— Неплохо.

— Я не единственный, кто предлагает это. Существует множество племён, рассеянных по обширной пустыне. Если любое из них наткнётся на след Великого Императора, то оно получит всё его богатство, честь и силу…

— Мне это не интересно!

Квест мог привлечь очень продолжительные проблемы. Имелся высокий шанс того, что при прохождении квеста произойдут неприятные вещи. Он уже добился некоторых полезных достижений во время квеста на финальную секретную технику ваяния.

Он разгадал тайны пустыни. Такие ценные сведения, как информация о монстрах, местоположение городов и места погребения воинов, можно было неплохо продать.

Однако ему приходилось концентрироваться на подъёме своего уровня, потому что он находился в состоянии войны с Империей Хэйвен.

— Армия Империи Хэйвен пересекла реку Пешил.

— Северные игроки устроили несколько засад, но не смогли нанести порядочного ущерба.

— Армия Империи Хэйвен похожа на ядовитый газ. Они полностью стирают своей магией все регионы севера.

— Они на расстоянии 10 километров от Дворца Земли. Если солдаты продолжат быстро двигаться, то они доберутся туда через 2–3 часа.

— Эти парни прекратили движение и собирают осадные орудия. У них имеется 400 больших осадных орудия. Достаточно только один раз взглянуть на них, чтобы прийти в трепет. Великолепное зрелище!

Манауэ присылал регулярные отчёты о текущей ситуации.

Угроза Дворцу Земли становилась всё более и более

серьёзной.

Спустя несколько дней пришло время покинуть пустыню.

— Наконец, этот день наступил.

Виид слегка вздохнул.

У него имелись огромные претензии к Гильдии Гермес.

— Этот мир становится всё более жестким. Стоимость свинины, фруктов и электричества продолжает расти.

Он возложил ответственность за повышение стоимости яблок и груш на Гильдию Гермес!

— Жаль, но мне придётся возвращаться во Дворец Земли.

Виид, наконец, объявил о завершении охоты.

«Наконец-то это закончилось».

«На этот раз действительно всё. Я не могу в это поверить».

«О да-а».

Лица Питона, безымянного человека и Пейла были напряжены даже при том, что они хотели радоваться. Если бы они выглядели слишком счастливыми, то их могли принудить охотиться снова.

Первый день походил на ад, но следующий день был немного лучше, так как Виид создавал свои скульптуры. Тем не менее, блуждание от подземелья к подземелью по горячему песку было одним из худших событий в их жизни.

Самый старший из них, Питон, откашлялся и сказал.

— Если так нужно, тогда идём. В таком случае, давайте возвратимся побыстрее.

— Юрин прибудет через мгновение. Перед этим советую подготовиться к отправлению.

Они ходили по городу пустыни и вкладывали деньги, заработанные с помощью охоты. Они не хотели таскать с собой слишком тяжёлый груз.

Вот почему они вложили свои трофеи в драгоценности, землю, дома и даже магазины. Цены на жильё в городах пустыни всё ещё были доступными.

В настоящее время здесь не было большого количества приезжих людей, поэтому цены были обычными. Но зато здесь были лучшие охотничьи угодья. Если бы они вложили здесь свой капитал, то когда-нибудь смогли бы возвратиться сюда для охоты.

«Я больше никогда не вернусь сюда».

«Я больше никогда не присоединюсь к нему в группу».

«Я никогда не стану жить в доме под землёй».

Наконец, прибыла Юрин, и они направились во Дворец Земли.

* * *

Тени Земли.

Унринг, Бен и Эликс были одними из лучших авантюристов Версальского Континента, и теми, кто взял квест в Храме Валгаллы.

В процессе этого, они обнаружили Церковь Эмбиню и получили от неё большие привилегии.

Церковь Эмбиню была раскрыта миру прежде, чем была полностью готова, поэтому другие религии объединились и разрушили её.

Но многие жители и другие игроки скрывали тьму внутри себя.

Наконец, в Метапее Тень Земли сами нашли пятую руку Бога Эмбиню и уничтожили её, бросив в кипящую лаву.

— Вы знаете про Церковь Эмбиню? Что с ней произошло? Действительно ли она стала такой же бедной, как наша группа?

— Ух-х, Церковь Эмбиню? Купите у меня немного хлеба, прежде чем спрашивать о ней. Вы похожи на группу, которая любит рыбу.

— Имена Унринг, Бен и Эликс? Я услышал о них давным-давно. Я не знаю, чем они занимаются в последнее время. Может быть, они где-нибудь роются в земле?

С континента исчезло большинство следов Церкви Эмбиню. Авантюристы, чьи приключения так и остались в безвестности, испытывали серьёзное расстройство и несправедливость.

— Э-эх. Мы потратили впустую целый год.

— Я, конечно, рад, что Церковь Эмбиню исчезла, но выходит, что мы ничего не добились.

— У нас будут и другие приключения, поэтому давайте хорошо выспимся этой ночью.

Тени Земли решили расслабиться.

Охота и приключения во время квеста Валгаллы вызывали у них отвращение. В ближайшее время они хотели просто расслабляться и восстанавливать силы.

— Вам нужны верблюды?

— Да. Лучше всего, чтобы они были сильными и быстрыми.

— Двугорбые верблюды является лучшим выбором в районах пустыни. Их стоимость довольно высока, но зато они могут пройти где угодно.

— Мы берём.

После завершения квеста в Метапее, Тени Земли находились в районе пустыни. Они решили взять верблюдов, чтобы уйти из этой области.

— Печально, что вы нас покидаете. Что ж, не хотите ли вы послушать одну историю, прежде чем уйдете?

Ощущение хорошего квеста!

Унринг устал, но всё ещё не растерял своих инстинктов авантюриста. Было бы полезно выслушать эту информацию. Даже если она окажется бесполезной, они могли бы рассказать её в других магазинах для повышения хороших отношений с продавцами.

— Люди пустыни никогда не забудут одного человека. Я даже представить себе не могу, как бы мы жили, если бы Великого Императора Виида-нима не было.

— Ах, Виид-ним.

Сказал Унринг с безразличием.

Другие игроки почитали Виида как авантюриста. Он проходил невыполнимые квесты и прорывался через любые преграды.

Королевство Арпен могло пасть из-за Бадырея, но в квестах его индивидуальные боевые навыки признавались лучшими.

Тени Земли специализировались на приключениях, поэтому они думали о нём с горечью.

Они не испытывали недостатка в навыках и полагали, что смогут достигнуть значительно более высоких успехов благодаря квесту Валгаллы. Но местные жители повсюду хвалили лишь Виида.

Унринг отвернулся.

— Пустая трата времени. Пойдёмте.

Лица Эликса и Бена также выражали неприязнь.

Они напрасно пришли в пустыню, а теперь ещё должны были слушать эти слова!

Торговец верблюдами продолжал говорить им в спины.

— Самым большим успехом Великого Императора считается основание Империи Палос, но жители пустыни более благодарны ему за создание оазисов и рек. Благодаря этому у наших предков и детей, живущих в пустыне, не будет недостатка в питьевой воде.

— Да-да, но мы заняты, так что…

— Он подарил нам путь к выживанию. Это наследство, оставленное нам Великим Императором. Но в последнее время пустыню охватила очень большая беда. Оазисы и реки высыхают. Племена пустыни, которые раньше были дружны, снова начали ненавидеть друг друга. Скоро вся пустыня будет заполнена кровью.

Унринг, Эликс и Бен резко остановились.

Ощущение хорошего квеста. Инстинкты авантюристов кричали, что они не должны уезжать, не дослушав до конца.

Унринг обернулся и вежливо спросил.

— Значит, здесь будет большая война из-за отсутствия воды?

Стычки между племенами пустыни могли вызвать войну во всём регионе. Население пустыни довольно сильно увеличилось благодаря приключению Виида.

Для игроков станет опасно находиться в пустыне, и стоимость предметов вырастет.

— В конечном счёте, следы наших верблюдов будут стёрты песчаными бурями. А когда солнце сделает несколько оборотов, мы будем погребены под песком.

— Будет хорошо, если дело решится миром.

— Вокруг нас не дураки. Они хорошо знают, что война уничтожит нас всех. Если мы оставим наши города, то цивилизация будет стёрта. Но совсем без воды мы умрём. Мысли других племён будут такими же, поэтому скоро грядёт война.

Опытные авантюристы могли понять значение этих слов.

«Это что-то крупномасштабное».

«Ум-м, это точно квест».

«Неужели, это мирный квест по остановке войны и восстановлению племён пустыни? Это должно быть труднее, чем кажется на первый взгляд».

Они с нетерпением ждали продолжения рассказа.

— Есть только один способ предотвратить войну между племенами пустыни. В легенде сказано, что Великий Император снова объединит всю пустыню.

— Правда?

— Великий Император оставил после себя наследство для потомков, которое необходимо найти.

Казалось, Бен что-то понял и сказал.

— Ваши слова довольно интересны. Ценность наследства Великого Императора должна быть огромна.

Было трудно представить денежную стоимость экипировки Виида, оставленной в воюющем периоде.

— Экипировка и сила Великого Императора находятся в очень опасном месте. Я слышал слух, что если вы не готовы поставить на кон свою жизнь, то вам лучше не соваться туда.

— …

— Чтобы предотвратить войну, многие воины пустыни пытаются заполучить наследство Великого Императора. Если они смогут заполучить знания и силу Великого Императора, то смогут править всей пустыней. Но эту миссию сможет выполнить только преданный и уважаемый воин пустыни.

— Это немного сложнее.

Группа Тень Земли была озадачена.

Виид имел к этому квесту кое-какое отношение, и они немного беспокоились насчёт сложности, но это было заманчивое

предложение. Нахождение уникальных реликвий или сокровищ удовлетворило бы их, но пустыня была очень опасным местом для приключений. К тому же оказалось, что этот квест был доступен только воинам пустыни.

Эликс спросил.

— Кто такие воины пустыни?

У него не было намерения менять профессию, но он хотел узнать информацию о них.

— Только мужчины, выросшие в пустыне и чувствующие палящее солнце на своей коже, могут называться ими.

— Но сейчас вы предлагаете отыскать наследство не воинам пустыни.

— Да. Здесь множество воинов пустыни, но им необходим проводник.

— Проводником вы называете человека, который даст верное направление?

— Правильно. Воины испытывают большое уважение к Великому Императору. Они надеются на возрождение Великого Императора, который возглавит племена пустыни. Вы поможете воинам пустыни достигнуть этой цели?

Дзынь!

Помощник воинов пустыни.

Существует легенда о молодом воине, спящем в пустыне, который проснётся и столкнётся с морем песка и скелетов.

Давным-давно Великий Император Виид привёл воинов пустыни к победе.

Помогите воинам пустыни сражаться против монстров в море песка, чтобы отыскать их героя.

В опасных ситуациях воины будут следовать за проводником.

Уровень сложности: А.

Награда: Преданность Воинов Пустыни.

Вы сможет заручиться поддержкой большого количества воинов пустыни, количество зависит от вашего прохождения задания.

Ограничения квеста: нет ограничений по славе или уровню.

На выполнение этого квеста вам даётся десять дней.

Они обнаружили квест Великого Императора.

— Он немного запутанный и длинный. Мы должны куда-то

двигаться по квесту и в то же время заботиться о воинах пустыни.

Эликс бормотал жалобы, но все чувствовали, что он заинтересовался. Квест мог позволить им командовать воинами пустыни, поэтому его настроение улучшилось.

Любопытные авантюристы никогда не смогли бы устоять перед чем-то подобным.

— Давайте сделаем это.

— Попробуем.

Вы приняли квест.

И таким образом квест воинов пустыни начался.

Тени Земли взяли квест «Помощник Воинов Пустыни» и направились к воинам пустыни.

«Эти воины всё ещё молоды. Если я хорошо позабочусь о них, то со временем они смогут стать опорой всей пустыни».

Однако действительность существенно отличалась от их воображения. Воины пустыни плевать хотели на них.

— На что ты уставился? Держи своё взгляд подальше от меня.

Жесткие и высокомерные воины были наполнены суровым духом пустыни!

Воины пустыни не стали бы повиноваться тем, кто не показал своей подавляющей силы, поэтому настоящие страдания авантюристов только начинались.

* * *

— Сегодня действительно холодно.

— Прогноз погоды на сегодня. Текущая температура воздуха: 6 градусов по Цельсию; скорость дождя и ветра: 4 метра в секунду, из-за чего температура кажется ниже…

— Заткнись. Не отвечай, если я не задаю вопроса.

Тело Ю Бюнг Юна дрожало от холода.

Самый богатый и влиятельный учёный в мире сидел на скамейке, засунув руки в карманы. Он не мог ни на секунду вынуть их из карманов из-за холодного ветра.

Он сидел на мокрой деревянной скамейке и чувствовал, что промок насквозь.

В этот час Ю Бюнг Юн находился в Центральном парке Нью-Йорка, чтобы встретиться с Бадыреем, который, вероятно, станет первым человеком, объединившим всю Королевскую Дорогу.

Бадырей был американцем французского происхождения. Он регулярно бегал в этом парке в 5:00.

Ю Бюнг Юн узнал его распорядок дня, чтобы встретиться с

ним якобы по случайности.

— Какого чёрта он ещё не появился?

Ю Бюнг Юн чувствовал, как холод проникает в его кости. Его голова могла соображать быстрее, чем у любого молодого человека, но тело было старым.

Парк был влажным от дождя, шедшего всю ночь, но люди всё равно делали здесь зарядку, а птицы продолжали щебетать. Сидя на скамейке в парке, он погрузился в бесконечные мысли.

— Я слишком стар.

Он посвятил большую часть своей жизни Королевской Дороге. Большая часть мира смеялась над его детской мечтой. Создание своей собственной виртуальной реальности, в которой можно было получить огромное богатство и власть.

Страдания от одиночества были движущей силой его плана, и он сумел создать новую технологию с нуля.

Это могло быть преждевременно, но его великий план находился на заключительном этапе. Встреча с Бадыреем вне Королевской Дороги была очень важна для Ю Бюнг Юна.

Он сидел на скамейке несколько часов. Бадырей не появился даже после восхода солнца.

Ю Бюнг Юн дрожал от холода и спросил.

— Когда придёт Бадырей?

— Доктор-ним, вы задаёте мне вопрос?

— Да.

— Бадырей не будет тренироваться этим утром. В настоящее время он находится в самолете на пути в Лас-Вегас, чтобы встретиться с инвесторами Гильдии Гермес через 1 час 20 минут.

— …

Он просидел несколько часов на холоде впустую.

— Почему ты ничего мне не сказала, если знала об этом?

— Доктор-ним сказал мне ничего не говорить, пока он сам не задаст вопрос.

Ю Бюнг Юн опустил голову. Он обругал себя за то, что обидел ИИ.

— Когда Бадырей возвратится?

— Согласно графику, это должно произойти через 3 дня.

— Тогда я вернусь позже.

— …

Ю Бюнг Юн чувствовал себя пристыжено, поскольку ИИ не ответила.

— Ты уверена, что Бадырей возвратится?

— Переговоры о создании Компании Гермес почти завершены. Им осталось сделать последний шаг, подписав контракт, поэтому шанс того, что он возвратится через 3 дня,

составляет 98,7 %.

— Что ж, похоже, что так.

Ю Бюнг Юн каждый раз восхищался полезности ИИ. Она облегчала жизнь человека и немедленно отвечала на любые вопросы.

Но внезапно Ю Бюнг Юн почувствовал странное напряжение.

— Я чувствую, что ты что-то недоговариваешь.

— …

— Ты можешь говорить, даже если я не задаю вопросов.

— Итак, сегодняшняя погода. В настоящее время сюда приближается циклон, сформировавшийся над Средиземным морем, который вызовет увеличение осадков на 60 миллиметров.

Глава 9. Воскрешение подчинённого

Виид прибыл во Дворец Земли.

Охотничий отряд был расформирован, и его члены стали сами по себе. Но Дворец Земли был заполнен невообразимым количеством народа.

— Подвинься с моего пути.

— Пожалуйста, я ищу несколько людей для работы в моей оружейной лавке!

— Пошлите сообщение торговому союзу. В продовольственных лавках на складах кончились продукты. Пожалуйста, пусть в будущем пришлют больше продавцов для открытия лавок возле дворца.

Все здания на пути к Дворцу Земли были переполнены игроками.

— Что происходит?

Питон был просто поражён.

Все окрестности Дворца Земли были заполнены людьми. Это походило на колонию муравьёв, заполонивших равнины.

Остров Лавиас парил в синем небе, поэтому вокруг можно было заметить сотни авианов. Воробьи скакали по каменным стенам и деревьям.

Сбор такого огромного количества людей был беспрецедентным случаем. Остров Лавиас был перемещен в Королевство Арпен, а северные игроки пришли во Дворец Земли лишь для одного — для решающего сражения.

Виид также находился под впечатлением.

— Этот мир прогнил. Собранная здесь толпа доказывает это. Все они пришли бороться против лжи и лицемерия!

Это было объективное видение реальности.

— Где сейчас Империя Хэйвен?

— Приблизительно в 3-х часах от нас. А разве это сейчас важно?

— Действительно нет.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

— Ура Культу Травяной Каши!

Многочисленные игроки, собранные во Дворце Земли, не боялись смерти в предстоящей войне. Здесь царила такая же атмосфера, как на бешеном фестивале.

Виид спокойно кивнул.

— Современные люди получают сильный стресс, поэтому сейчас у них происходит массовая истерия.

Он не сделал ничего конкретного. Это было доказательством

того, что сердца людей были с Королевством Арпен.

— Продажа бобовой каши. Бобовая каша с большим количеством сахара! Если вы поедите её, то будете чувствовать себя умиротворёнными, когда умрёте.

— Этот факел полезен для охоты в подземельях. Его также можно использовать при жарке мяса, длинный горящий факел, стоит всего 4 медяка.

— После войны я бы хотел отправиться в путешествие. Рисковать своей жизнью, находясь в дальних землях. Я куплю у вас 3 коровы.

Северные игроки искали себе товарищей для битвы. Это была неприятная ситуация, но они наслаждались всеобщим оживлением.

— Куа-а-а-а-ак!

Иногда, наблюдающие пейзажи игроки могли быть нечаянно сброшены толпой с утёса, но никто не переживал из-за этого. Тех, кто падал с утеса, спасали авианы или маги с помощью магии левитации.

— Давайте полетаем. Аа-а-ак!

Некоторые игроки сами кидались с утёсов большими компаниями.

Виида очень заботило будущее Королевства Арпен.

— Краткое, но смелое. У Королевства Арпен нет длинной истории.

Империя Хэйвен вторглась в относительно слабое Королевство Арпен, которое занимало огромную территорию.

Даже при том, что Империя Хэйвен уже захватила кое-какую территорию, жители Королевства Арпен всё ещё развивали экономику и культуру, а также проходили различные приключения в неосвоенных областях. Расширение сухопутных границ почти достигло пределов, а потенциал морских областей был потрясающим.

После краха Империи Нифльхейм многие люди бежали от холода и монстров к морю. Время от времени авантюристы находили крупные острова, что увеличивало влияние Королевства Арпен.

Архитекторы севера в короткий срок строили дороги, связывающие королевство транспортной сетью. Если бы не вторжение Империи Хэйвен, через 1–2 года север стал бы абсолютно неузнаваемым.

Многие игроки лелеяли Королевство Арпен, созданное Виидом.

Пейл с обеспокоенным лицом смотрел на юг.

— Виид-ним, я вижу ряды Империи Хэйвен.

Благодаря превосходному зрению лучника, он мог чётко видеть армию Империи Хэйвен, находящуюся вдали.

Империя Хэйвен медленно продвигалась, таща осадные орудия. Знамёна, которые несли рыцари, командующие огромным количеством бронированной пехоты, были великолепны. Вид подступающих элитных воинов мог свести его с ума.

Виид также почувствовал слабость, увидев их.

— Они прибыли, чтобы поглотить всю эту территорию, это будет просто избиение нищих.

Игроки громко переговаривались, смотря в сторону армии Империи Хэйвен. Было неоспоримым фактом, что в их рядах было довольно много высокоуровневых игроков.

Шансы на победу полностью зависели от Виида. Северяне прибыли к Дворцу Земли, чтобы сражаться, хотя была большая вероятность, что они проиграют сражение. Но если их поведёт Виид, появится шанс того, что произойдёт чудо.

Однако северные игроки, смело штурмующие ряды Империи Хэйвен, получали жестокий отпор и отступали.

— Виид-ним, что вы сейчас собираетесь предпринять?

Спросил Пейл, но у Виида не было очевидного ответа.

— Ну, сейчас я буду наблюдать.

— Вы подготовили какую-то необычную тактику?

— Эмм, просто смело сражайтесь.

— Серьёзно?

— Я клянусь на 1 золотую монету.

— …

Если Виид готов был отдать 1 золотую монету, то он точно говорил правду. Сражение скоро уже должно было начаться, но он не предпринял ни одной попытки, чтобы командовать толпой. Слишком много игроков собралось во Дворце Земли.

Империю Хэйвен замедляли осадные орудия, поэтому у него было время, чтобы расслабиться и продумать последовательность действий.

Когда появлялся Король Виид, боевые действия, несомненно, становились более грязными. Кроме того, он не использовал в сражениях сложные приёмы.

Виид пробормотал себе под нос.

— Чтобы командовать столькими людьми на поле битвы… нужен настоящий рыцарь. Есть только один подходящий парень… но я так не хочу видеть его лицо снова. Что ж, придётся пойти во дворец.

Питон покинул его первым.

— Я отойду. Я не собираюсь сбегать из этого места. Но я должен хорошенько разогреться, прежде чем выходить против

такой армии.

— Я также пойду. Я чувствую, что смогу найти здесь нескольких жертв.

Безымянный человек бесшумно исчез во тьме.

Пейл достал свой лук и сказал.

— Я присмотрю хорошее место для стрельбы, а потом пройдусь по лавкам. Возможно, я отыщу остальных наших друзей.

— Я понял. Увидимся в бою.

После того, как все разошлись, Виид, не обращая внимания на Империю Хэйвен, пошёл во дворец, чтобы создать скульптуру.

* * *

— Где вы? Поисковые команды, перекличка.

— Поисковая команда 1. Пока не нашли.

— Поисковая команда 2. Его вообще нигде нет.

— Поисковая команда 3. Он не появлялся.

Гильдия Гермес послала несколько отрядов убийц во Дворец Земли. Они были элитой среди асасинов.

Окончательный приказ от лидеров Гильдии Гермес ещё не поступил. Лидеры волновались по многим причинам.

«Действительно ли мы сможем убить Виида в начале сражения?»

«Нет, будем рассчитывать только на победу на поле боя. Подготовим армию для честного сражения. Победа в бою будет выглядеть лучше».

«Если мы убьём Виида, то легко сможем выиграть основное сражение… Как только дворец падёт, все королевство будет видеть в нас могущественных злодеев».

«В любом случае, главное, чтобы он не сбежал. Чтобы подчинить север, мы должны убить Виида. И это — лучшая возможность».

У остальных лидеров было такое же мнение.

Бог Войны Виид являлся ключевой фигурой. Если он будет убит, то им не придётся волноваться о победе в войне.

— Нужно подождать. Сначала мы должны узнать, присутствует ли Виид во Дворце Земли.

— Шанс этого высок, он же только что успешно закончил опасное приключение.

Отряды убийств решили наблюдать за развитием событий, пока не обнаружат сведения о Виде.

Убийцы находились в разных частях Дворца Земли, замаскировавшись под новичков и торговцев. Они выглядели как

обычные люди.

Как только начнётся война, они убьют Виида и других важных людей. Благодаря отрядам убийц, будет намного легче напасть на Дворец.

— Кеоок!

— Угх!

— Ах, я…

Люди на улицах начали внезапно падать на землю и превращаться в серый свет. Дворец Земли был наполнен игроками, поэтому это быстро заметили.

— Человека убили!

— Что произошло?

— Кажется, здесь орудует какой-то убийца!

Игроки устроили панику в чате гильдии.

— Что произошло? Сражение ещё не началось, а кто-то уже действует.

— Людей убивают прямо возле Дворца Земли. Кроме того, кажется, тот, кого убили, был торговцем…

Во внутреннем чате Гильдии Гермес тоже узнали о ситуации и сделали выговор своим отрядам, но один из их убийц торопливо написал.

— Мы ничего не делаем. Мы сами стали целью… угх!

— Что?

Убийцы Гильдии Гермес. Они все были минимум 380-го уровня и прошли различную подготовку для освоения своих навыков.

Свойства убийц 380-го уровня должны были замаскировать их, чтобы те сумели приблизиться к жертве с ядовитым кинжалом или арбалетом. Они могли бесшумно бежать и устраивать внезапные засады.

Широко известные своей жестокостью по всему Версальскому Континенту убийцы, сейчас просто валились на землю.

— Что происходит? Назовите местоположение и личность врага?

— Я понятия не имею. Мои товарищи были убиты кем-то, кто нанёс им удар и молниеносно исчез в тенях…

— Как такое может быть?

— Мы гордились своей принадлежностью к хитрым элитным убийцам, и сегодня первый раз, когда мы подверглись такому беспомощному уничтожению. Сильные атаки этого человека несут мгновенную смерть.

— Кажется, враг подбирается к нам.

Члены отряда убийц были замаскированы под обычных новичков. На них была одежда новичков ниже 50-го уровня, и они

прикидывались такими небоевыми профессиями как художник, скульптор или торговец.

Они были беззащитны.

«Хм, неужели это настолько легко?»

Убийца, нападающий на Гильдию Гермес, был человеком, участвующим в охоте вместе с Виидом.

У него было умение «Глаза Правды». Оно позволяло его глазам видеть сквозь любой обман или навык маскировки.

У убийц Гильдии Гермес было огромное бесчестье, поэтому их имена полыхали красным. Но они замаскировали их и выглядели как обычные люди.

Человек возник из теней и нанес удар своим кинжалом. У этого убийцы сильно возросла скорость движений после охоты с Виидом.

«Ху-ху-ху, это настоящая забава для убийцы — охотиться на других убийц».

Он извлёк из той охоты пользу, испытав довольно много невзгод и подняв уровень своих навыков. Но широко известные своей кровожадностью убийцы давали ему совсем другой тип опыта, в отличие от обычных монстров.

— Мы продолжаем подвергаться нападению.

— Наш товарищ, замаскированный под торговца цветами, прямо сейчас подвергается нападению.

— Внезапный прыжок. Мы должны поскорее позаботиться о нём.

— Смутная тень исчезла между теми столбами.

— Обыщите всю эту область… кеок!

— Буранос-ним убит.

Убийцы Гильдии Гермес быстро надели свою собственную экипировку. Они крепко сжали в руках отравленные кинжалы, чтобы дать отпор врагу. Некоторые из них достали миниатюрные арбалеты.

Было очень странно видеть подобных игроков прямо во Дворце Земли.

— Что за… что происходит? Только люди с очень высоким уровнем могут носить такую экипировку.

— Те люди просто умирают один за другим.

— Они что, борются друг с другом во Дворце Земли? Давайте посмотрим. Сражение прямо у нас на глазах.

— Разве это не экипировка убийц?

Ситуация внезапно изменилась, убийцы Гильдии Гермес приняли неверное решение.

Убийцы становились скрытыми и искусными только во тьме. Они скрыли свои личности и свободно действовали во вражеском

лагере. Но это преимущество исчезло, как только они раскрылись врагу.

Убийцы перед внезапной атакой скрывались словно призраки. Из-за исчезновения маскировки, их личности были раскрыты!

Северные игроки подняли шум.

— Кто они такие?

— Ну, должно быть, они высокоуровневые убийцы, которые носили экипировку севера.

— Значит, это Гильдия Гермес?

— Должно быть, это они. Эти трусливые ублюдки. Видимо, они проникли сюда, чтобы нанести нам ущерб.

Северные игроки повытаскивали своё оружие и подготовили заклинания. Теперь для убийц Гильдии Гермес настала гораздо худшая ситуация.

— Я не вижу его. Следите за окружением и нападайте на всех подряд!

— Убьём их всех!

Убийцы решили устроить во Дворце Земли кровавую бойню.

Однако убийцам Гильдии Гермес пришлось иметь дело со всеми игроками, собранными во Дворце Земли. Множество ослабляющих заклинаний направилось к убийцам.

В конце концов, они не смогли продержаться и 5 минут, прежде чем были уничтожены.

— Убийцы были истреблены.

— Как это получилось?..

После получения отчёта, лидеры Гильдии Гермес впали в состояние паники.

Убийцы, имеющие высокий уровень навыков благодаря уникальным тренировкам, было полностью уничтожены. Их бесчестье было высоким из-за убийств, разрушений и саботажа, поэтому их штрафы в случае смерти были огромными.

— Что мы теперь должны делать во Дворце Земли?

— Заканчивайте поисковую операцию. Запомните полученную информацию и уходите. После этого передайте нам все полученные сведения. Мы не можем потерять информацию, добытую столь дорогим путём.

И вскоре после этого, жители начали рассказывать новую историю.

— Хэй, вы слышали историю? Во Дворце Земли появился Бог Смерти.

— Ах, смерть из тени?

— Точно! Я слышал, что его зовут Опытный Краб.

* * *

— Это действительно неизбежно.

Виид тихонько бормотал, старательно работая своим Ножом Скульптора.

— Эти парни!

— Армия Империи Хэйвен приближается!

Он мог расслышать голоса игроков, кричащих около дворца.

— Что ж, этого нельзя избежать, даже учитывая то, что он уродливый ублюдок. Жизнь несправедлива, и мы не всегда получаем то, чего хотим. Мне придётся создать его.

Виид чувствовал уныние, делая скульптуру.

Перед ним лежали двенадцать ярких кусков природного камня. Эти камни явно были предназначены для создания скульптуры какого-нибудь короля.

Прямые брови, вздёрнутый нос, ясные голубые глаза и мягкая прямая линия рта. Само собой, это было очень красивое лицо, причём тело и ноги полностью соответствовали ему.

Высокий человек, который сразу выделялся в любой толпе. От постепенно проявляющегося облика, любой создатель почувствовал бы гордость за свою профессию. Красочные оттенки и естественная структура камня заставили его почувствовать себя словно обрабатывающим драгоценности.

— Хм, такой человек не может существовать в реальности. Смехотворная ложь и обман.

Виид не прекращал жаловаться, даже когда перешёл на следующую часть скульптуры. По сравнению с обычными пропорциями тел корейцев, у этой скульптуры были длинные ноги, широкие плечи и превосходное физическое состояние.

У Виида было такое чувство, что перед ним стояла мировая топ-модель. Прекрасное тело и красивое лицо могли вызвать зависть у всего человечества.

Он не хотел помнить его, но его ум непроизвольно с лёгкостью запоминал многие детали.

— Я предполагал, что когда-нибудь встречу его снова. Но не думал, что это произойдёт настолько быстро.

Виид работал над скульптурой Хестигера, который добился выдающихся результатов в воюющем периоде. К счастью, он был его подчинённым, но Хестигер почти добился от него роли лучшего друга.

— Если бы это не было нужно ради тех парней, угрожающих моей миске с рисом, я бы никогда не сделать этого. Хм, я должен как следует обругать его.

Виид получил новости об обнаружении снаружи убийц

Гильдии Гермес, но он не обратил на это внимания. Пока он непосредственно не подвергался атаке, он был равнодушен.

При существовании в современном сложном обществе, подобное достоинство было важно для сохранения психического здоровья.

— Ко-ко-ко-ко!

— Тви-ит, тви-ит!

Серебряная Птица и Золотая Птица возмущённо защебетали, находясь за спиной Виида. Серебряная Птица и Золотая Птица также были очень ревнивы.

Статуя Хестигера была завершена.

— Что ж, это прекрасно. Я действительно хорошо его сделал, ху-ху-ху. Это всё благодаря моим превосходным навыкам ваяния. Разве он не замечательно сделан?

Он тщательно осмотрел скульптуру, но не смог найти недостатков. Если бы там была хоть малейшая ошибка, то Хестигер не смог бы проявить свои навыки на 200 %.

Виид с ревностью и завистью смотрел на Хестигера, но это не мешало ему кропотливо создавать прекрасную скульптуру.

— Мой подчиненный завершён.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

— Скажем, Хестигер. Нет, после того, как я дам ему жизнь, имя скульптуры не будет иметь никакого значения. Раз так… Нахальный Подчинённый.

Нахальный Подчинённый, правильно?

— Правильно.

Виид выпустил часть своего недовольства Хестигером.

Дзынь!

Вы создали скульптуру-шедевр! Нахальный Подчинённый был завершён.

Долгая история Версальского Континента запечатлела многие события.

Однако герой воюющего периода Хестигер был одной из самых ярких звёзд, являясь человеком, который никогда не был жадным и никогда никого не предавал.

Он был рыцарем, который уважал и заботился о слабых. С его гениальным талантом владения ятаганом, он преодолевал любые препятствия. Боги Ветра и Солнца благословили его, в то время как почитатели Бога Битв поклонялись ему.

Этот воин боролся против жестокой тирании правителей на погрязшем в грехах и пороках континенте. Он был человеком с выдающимися способностями, невообразимо чётко соблюдающим идеалы рыцарства.

Теперь статуя с самым прекрасным человеком в мире, наконец, создана.

Художественная ценность: 7985.

Специальные Свойства: Нахальный Подчинённый увеличит регенерацию здоровья и маны на 42 % в течение дня.

Рыцари и воины с правильным мировоззрением смогут освоить новые навыки.

Эти навыки смогут повысить лидерские способности рыцарей.

Честь увеличится на 120.

Способность к изучению навыков владения мечом или магией улучшится на 7 % в течение недели.

Все характеристики увеличатся на 41.

Охота с подчинёнными увеличит все способности на 4 %.

Мораль всех солдат, находящихся рядом с Нахальным Подчинённым, будет сохраняться на максимуме.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Текущее количество созданных шедевров: 26.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Ремесло улучшилось.

Слава увеличивается на 1320.

Искусство увеличивается на 12.

Боевой дух увеличивается на 3.

Привлекательность увеличивается на 7.

Благодаря созданию скульптуры-шедевра, все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

— Этот мир заботят только деньги! Можно взять дорогие материалы, но этого будет недостаточно для создания шедевра! Что ж, я испортил себе настроение, но всё уже закончено.

Он испытал новое чувство после создания скульптуры Хестигера. Он чувствовал ревность во время воюющего периода, но это была не вся правда.

«Я находился в большой опасности».

Квест на финальную секретную технику ваяния. Было очень трудно качаться во время квеста в пустыне, тем более что он был ограничен по времени.

Он несколько раз сталкивался с опасными ситуациями, исследуя подземелья. Виид и его оживлённые скульптуры находились в опасности, пока Хестигер не начал проявлять свои навыки. Из-за его преданности он брал на себя многих боссов и монстров.

Хестигер перехватывал инициативу у Виида, а также он участвовал в создании легенды о Великом Императоре. Хестигер был героем, который чуть ли не превосходил самого Виида!

— Что ж, мой уродливый подчинённый… Воскрешение Скульптуры!

Вы использовали Воскрешение Скульптуры.

С помощью искусства воин пустыни Хестигер был призван обратно на эту землю.

45 очков Искусства исчезли навсегда.

Характеристика Веры уменьшилась на 100 навсегда.

Ваш уровень снизился на 3.

Потрачено 18,000 здоровья и маны.

Человек, появившийся благодаря Воскрешению Скульптуры, сохранит свои знания и способности.

Он будет находиться здесь лишь короткое время, но он будет благодарен за возможность снова побывать в этом мире.

Навык Воскрешения Скульптуры улучшился.

Скульптура из природного камня начала изменяться. Волосы статуи обрели благородный светлый цвет, а глаза стали более синими. Сильные грудные мышцы пришли в движение от ровного дыхания, а ноги, твёрдо стоящие на земле, начали двигаться.

Это был всего лишь один человек, но атмосфера вокруг существенно изменилась.

Прямой нос и мужественный подбородок. Потрясающая внешность, переполненная очарованием. Его внешность подходила королю намного больше, чем внешность Виида. Он с любопытством начал осматриваться.

«Хестигер снова жив».

Виид напряженно посмотрел на него.

Мышцы обнажённой груди Хестигера походили на красивое произведение искусства. Загадочная сила таилась в нём: казались, что он легко сможет уничтожить нынешнего Виида!

«Мне не стоит быть слишком беззаботным».

У Хестигера был решительный взгляд.

Он был возвращен с помощью Воскрешения Скульптуры, но не было никакой гарантии, что он станет сотрудничать с Виидом. Несмотря на чудо воскрешения, люди могли действовать по своему собственному желанию.

«Он мог бы использовать этот шанс для свершения мести. У него есть все причины обвинять меня, ведь я издевался над ним!.. Он может стать более опасным врагом, нежели Империя Хэйвен».

Виид запоздало понял свою ошибку и пожалел об этом.

Хестигер огляделся и вежливо обратился к Вииду.

— Хозяин рядом со мной!.. Я не могу поверить своим глазам. Это действительно вы?

— В-верно.

Лицо Хестигера на миг выразило изумление, а потом на нём появилась радостная улыбка, которая могла растопить сердце любой женщины.

— Вы живы. И вы кажетесь моложе, чем были до этого.

Его низких голос мог заставить разум женщин улететь к далёким галактикам. Пронзительный взгляд Хестигера, казалось, видел все грехи Виида, поэтому его сердце чуть ли не выпрыгивало из груди.

Однако Хестигер лишь скромно опустился на колени и наклонил свою голову.

— Я волновался из-за пропажи Хозяина после того, как вы победили Церковь Эмбиню. С тех самых пор я бродил по континенту, ища хоть какие-нибудь новости о Хозяине. Я не смог вас найти, поэтому, пожалуйста, накажите меня.

— Ах, нет. Встань.

Виид с осторожностью спросил.

— В данный момент я более слаб, чем ты. Ты знаешь это?

— Да. Я вижу это.

В соответствии с традициями, у воинов пустыни была привычка повиноваться более сильному.

Виид сглотнул слюну.

— И всё же твоя преданность мне ничуть не изменилась?

— Моя жизнь принадлежит вам. Даже при том, что я снова воскрес после остановки сердцебиения, я всё ещё тот же самый.

Несмотря на прямой ответ, сомнения Виида не исчезли. Он не мог отбросить в сторону свои противные мысли после всех совершённых грехов.

— Я должен быть осторожен, иначе меня могут предать. Я спрошу тебя снова: я действительно могу тебе доверять?

— Я поклялся вам в преданности в песках пустыни и, несмотря на то, что прошло долгое время, ничего не изменилось.

Моя торжественная клятва в верности, произнесённая в песках пустыни, продлится до того дня, пока я не исчезну.

— Как и ожидалось от моего подчинённого.

Решительный тон речи Хестигера сделал его похожим на героя из сериалов по выходным. Хотя на самом деле, не было никого, кто мог бы сравниться с ним.

— Ты был надёжен в прошлом, поэтому я поверю тебе сейчас.

— Вы верили в меня и доверяли мне важные задачи. Я благодарю вас за то, что предоставили мне шанс поучаствовать в благородной миссии по спасению мира.

— Но отчего ты умер?

Вииду было любопытно узнать, как это произошло.

После победы над Церковью Эмбиню, казалось, что там не осталось никого на всём континенте, кто мог бы бросить ему вызов.

— Я отвёл эльфов домой и бродил по миру, ища Хозяина и увидев множество самых разных мест. Я бродил по югу и западу, по Пустыне Спокойствия и немного по болотам, прежде чем сел на лодку, сделанную из гвоздей.

— Лодка, сделанная из гвоздей? Ты серьёзно плавал на чём-то подобном? Что ж, продолжай.

— После того, как я разыскал следы богов, я сражался в землях великанов…

— Стоп. Я больше не хочу слушать.

Виид решил, что этого уже достаточно.

История пересечения Пустыни Спокойствия была интересна, но во время рассказа он почувствовал какое-то неприятное ощущение. У него было зловещее предчувствие, что он может когда-нибудь столкнуться с приключениями Хестигера.

— Маги читайте какие-нибудь заклинания!

— Убьём ублюдков из Империи Хэйвен!

— Выйдем и сразимся, воины Травяной Каши!

Громкий шум войны продолжал доноситься снаружи. Армия Империи Хэйвен шла по равнинам, построившись в одну колонну. Они шли так непосредственно перед тем, как начать боевые действия.

Глаза Хестигера загорелись.

— Что это за звуки? Кажется, что здесь скоро начнётся сражение.

— Это…

Виид думал над тем, что ему нужно сказать.

Воин-1, Воин-2 и Воин-3. Оживлённые скульптуры были просты и не нуждались в причинах, чтобы бороться.

В отличие от них, Хестигер размахивал своим ятаганом,

только чтобы защитить бедных. Виид должен был сказать нечто такое, что заставило бы Хестигера охотно кинуться в самое пекло. Вииду было нужно, чтобы он размахивать своим мечом ради справедливости, тогда у него не будет никаких причин для предательства.

«С хорошими парнями трудно иметь дело. Но я должен похвалить его верный дух».

Он мгновенно закончил свои вычисления. Так или иначе, Виид должен был поскорее убедить его сражаться с Империей Хэйвен.

Хестигеру нужен был стимул, чтобы самоотверженно бороться.

— Они прибыли, чтобы сокрушить моё королевство. Ты знаешь, что я не был милосерден, создавая Империю Палос в прошлом. Я разрушил Церковь Эмбиню, захватив много земель и городов ради племён пустыни. Многие люди страдали, но этого нельзя было избежать.

Виид подверг себя критике.

В воюющем периоде он не нёс особой ответственности, будучи правителем пустыни, поэтому он с лёгкостью уничтожал всё на своём пути.

— Грехи, которые я совершил, всё ещё терзают мой разум. Когда я встаю по утрам, я вспоминаю бесчисленные события воюющего периода. Я сражался, не опуская свой меч, но я сказал себе, что всё это для важной цели — победить Церковь Эмбиню. И теперь мне приходится жить с этой ношей.

— Хозяин, в те времена все другие королевства были гораздо порочнее, чем Империя Палос. Мы пробовали их убедить словами, но слова не помогли отыскать компромисс, поэтому пришлось использовать меч. И благодаря Хозяину, племена пустыни смогли построить новую жизнь. Вы не должны винить себя в смертях тех, кто был недоволен господством империи.

Хестигер был достаточно наивен, чтобы клюнуть на эти рисовые пироги. Он был похож на младшеклассника, схватившего телефон, чтобы поиграть в игру.

Виид склонил голову и незаметно воспользовался красным молотым перцем, чтобы сделать свои глаза мокрыми от слёз. Хотя, по правде говоря, его глаза могли мгновенно становиться такими даже без красного молотого перца.

— Нынешнее время отличается от воюющего периода. Все были счастливы, когда я провёл северную границу, сформировав Королевство Арпен, где сохраняются права на свободу. Это было нелегко, но я упорно работал, чтобы осуществить свою мечту.

— Я вижу.

— Королевство Арпен походит на цветок, который я тщательно выращивал в дикой местности.

Виид вспомнил прошлое. Медленно расширяющаяся Мора походила на редкий дикий женьшень в горах. Другие люди не знали о горечи и расстройствах, которые ему пришлось испытать.

— Моё королевство действительно наполняет меня гордостью и радостью. Все это — результат моего пота и усилий. Но Империя Хэйвен вторглась в него. В прошлом я пытался уладить наши отношения, но их сердца наполнены ненавистью, они просто топчут тех, кто слабее.

— Ум-м.

— Я не сдамся, даже если потеряю Королевство Арпен. Я всё равно посвящу свою жизнь попыткам вернуть его. Это единственная цель в моей жизни. Однако жители верят в меня, поэтому это огромная ответственность.

Слезы хлынули из глаз Хестигера. Это были слёзы сочувствия простым людям.

— Я остановлю их.

— Нет. Я использую всю свою силу до конца. Есть две причины, почему я вызвал тебя. Первая: ты должен сплотить преданных воинов, которые хотят увидеть тебя снова; и вторая: ты должен защитить женщин и маленьких детей моего королевства.

— Хозяин!

«Теперь он мой».

Хестигер теперь точно обязан был помочь, ведь он упомянул женщин и маленьких детей.

Он не хотел рисковать использованием Воскрешения Скульптуры.

— Хозяин, я перенял от вас гордость воинов пустыни. Никогда не сдавайтесь. Уничтожьте их всех.

— Хестигер!

В этот момент Виид почувствовал небольшой приступ раскаяния. Он был королём Королевства Арпен и правителем пустыни.

«У меня богатый жизненный опыт. Я продолжу жить, мечтая о кресле вице-президента».

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

notes

Примечания

1

Соджу — традиционный корейский алкогольный напиток.